Potwór Tygodnia

Michael Sands

W CIENIACH KRYJE SIĘ POTWÓR...

Większość ludzi nie wierzy w potwory, ale wy znacie prawdę. One istnieją – i to wy macie je pokonać. Druga, poprawiona edycja *Potwora tygodnia* pozwoli wam przeżyć tę przygodę.

Potwór tygodnia to samodzielna gra fabularna w konwencji horroru akcji dla 3-5 graczy. Możecie w niej polować na potwory z liceum niczym w *Buffy, Postrach Wampirów*, jeździć po kraju i likwidować nienaturalne istoty jak bracia Winchester w *Supernatural*, prowadzić rządowe śledztwa niczym Mulder i Scully, czy w dziwnym zamku zostać nieustraszonymi pogromcami wampirów! Podręcznik zawiera wszystko, czego potrzebujecie, by wytropić Wielką Stopę, rozgryźć reptilian i dopiec demonom.

W jego obecnej, poprawionej edycji znajdziecie:

- Reguły tworzenia postaci pozwalające stworzyć Łowcę i spójną drużynę.
- Osiem prostych Ruchów opisujących zasady prowadzenia śledztw i polowania na potwory.
- Intuicyjny system oparty na popularnym silniku *Świata Apokalipsy*.
- Wiele narzędzi do kreowania tajemnic – wyzwań dla Łowców, którym poświęcone będą sesje - i dwie gotowe Tajemnice!
- Dodatkowe materiały specjalnie dla polskich fanów: 6 typów Łowców niewydanych drukiem po angielsku, polskie Potwory, dziejącą się na Śląsku Tajemnicę *Szkoda Kotów* i poradnik *Graj gotycko!*.

Chwyć pogrzebacz i otwórz księgę czarów.

Czas pokonać potwory!

POWERED BY THE APOCALYPSE
apocalypse-world.com

EVIL HAT PRODUCTIONS

GENERIC GAMES

Gramel Books

ISBN: 978-83-952392-7-4 CENA: 59,99 PLN
facebook.com/wydawnictwo.gramel
www.gramel.pl

POTWÓR TYGODNIA

EDYCJA ZMODYFIKOWANA, 2015

AUTOR:

MICHAEL SANDS

REDAKTOR I ROLA PRZYZWANEJ:

STEVE HICKEY

GRAFIKI:

DANIEL GORRINGE, JUAN OCHOA I KURT KOMODA

SKŁAD I ROLA CZAROMIOTA:

FRED HICKS

OKŁADKA:

ERIC QUIGLEY

BUSINESS DEVELOPMENT:

CHRIS HANRAHAN

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM:

SEAN NITTNER

MARKETING:

CARRIE HARRIS

Dla Amandy i Zeldy z miłością, za ich wsparcie i wyrozumiałość w bardzo długim czasie, gdy ta gra się rozwijała.

Publikacja Evil Hat Productions
we współpracy z Michaelem Sandsem
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial na Twitterze
Facebook.com/EvilHatProductions

Monster of the Week Revised Edition
EHP0009 • ISBN 978-1-61317-091-5
Tekst zastrzeżony © 2015 Michael Sands
Grafiki i Rola Czaromiota zastrzeżone © 2015 Evil Hat Productions, LLC i twórcy poszczególnych grafik.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Pierwotnie opublikowane w 2015 przez Evil Hat Productions, LLC.
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions i logo Evil są znakami handlowymi w posiadaniu Evil Hat Productions, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Żadna część tej publikacji nie może być reprodukowana, przechowywana w jakimkolwiek systemie wyszukiwania danych lub transmitowana w żadnej postaci i żadnymi środkami, w tym elektronicznymi, mechanicznymi, przez kserowanie, nagrywanie lub innymi bez wcześniejszej zgody wydawcy.

To powiedziawszy: jeśli robisz to na użytek osobisty, nie przejmuj się. To nie tylko dozwolone, wręcz zachęcamy do tego.

Dla pracowników punktów ksero niepewnych, czy to znaczy, że ktoś stojący przy waszej ladzie może zrobić kopie tej książki – tak, może. To jednoznaczna zgoda. Kserujcie śmiało.

To gra, w której ludzie wymyślają opowieści o cudownych, okropnych, niemożliwych, wspaniałych rzeczach. Wszystkie postaci i wydarzenia przedstawione w tej książce są fikcyjne. Wszelkie podobieństwo do prawdziwych osób, nocnych stworów, łowców-psioników pragnących unieszkodliwić wilkołaki lub faktycznych mongolskich robaków śmierci jest czysto przypadkowe, ale całkiem zabawne.

PODZIĘKOWANIA - EDYCJA ZMODYFIKOWANA

Dziękuję Fredowi Hicksowi i ekipie Evil Hat za wsparcie tej zmodyfikowanej edycji, Stevowi Hickeyowi za zredagowanie moich słów w coś spójnego raz jeszcze, i wszystkim, którzy grali w *Monster of the Week* od powstania systemu.

PODZIĘKOWANIA - PIERWSZA EDYCJA

Dziękuję wielu osobom, które pomogły mi z tą grą. Po pierwsze Vincentowi Bakerowi za *Apocalypse World* i za to, że nie miał nic przeciwko temu, bym wziął jego reguły i zupełnie je pozmieniał zgodnie z moją wizją.

Dziękuję też wielu graczom-testerom, którzy dołączali do polowania na potwory w ciągu czterech czy pięciu lat rozwoju gry (szczególnie mojej regularnej poniedziałkowej ekipie: Scottowi Kelly'emu, Bruce'owi Norrisowi, Andrew McLeodowi, Jasonowi Pollockowi i Stefanowi Tylerowi).

Steve Hickney, redaktor tej gry, był jednym z moich pierwszych entuzjastycznych fanów, pierwszym Strażnikiem (poza mną) i przekazał wiele świetnych uwag w trakcie pracy nad nią. Dziękuję innym moim wczesnym fanom: Jenni Sands, Sophie Melchior, Hamishowi Cameronowi i Stefanowi Tylerowi.

Danielowi Gorringe za grafiki: od razu się zrozumieliśmy co do stylu, a jego prace są fantastyczne.

Dziękuję Amandzie Reilly, Toddowi Furlerowi, Patrice Hede, Stephanie Pegg i Peterowi Aronsonowi za polowanie na literówki dłużej, niż wymagał tego obowiązek.

Dziękuję też wszystkim, którzy dołożyli się do zbiórki na grę: bez was byłaby dużo mniej dopracowana.

I wreszcie dziękuję mojej żonie i córce. Jak widać w dedykacji, zgodziły się na wiele, gdy pisałem, i przez cały czas mnie wspierały.

Dziękuję też wszystkim fanom, którzy bawili się przy *Monster of the Week* od jego pierwszego wydruku, zwłaszcza tym z was, którzy stworzyli nowe Role, Tajemnice i Potwory, opowiadali o swoich sesjach lub prowadzili na konwentach.

TESTERZY GRY

Edycja zmodyfikowana: Dennis McFaul, Stefan Tyler, Paul Wilson, Chris Fletcher, Sara Fletcher i Nasia Alevizos, John Adamus, Matthew Aaron, Mark Miller, Sophie Legacé, Rick Neal, Michael Robbins.

Pierwsza edycja: Andrew McLeod, Scott „It'll be fine" Kelly, Jason "Dark past" Pollock i Stefan "Unstoppable" Tyler, Steve Hickey, Sophie Melchior, Hamish Cameron, Jenni Sands, Svend Andersen, Celeste Mackintosh, Wayne Ulyate, Dale Elvy, Karen Wilson, Stephanie Pegg, Ellen Couch, Andy Millar i Nick Cole.

Wiele innych osób testowało wcześniejsze wersje beta systemu. Dziękuję wam wszystkim.

Uczestnicy pierwotnej zbiórki

Dziękuję wszystkim, którzy wsparli zbiórkę społecznościową na pierwszą edycję systemu. Byli to:

Peter Aronson, Lester Ward, Alasdair Sinclair, Sophie Melchior, Malcolm Harbrow, Colin Jessup, Dev Purkayastha, Marco Andreeto, Hamish Cameron, Shane Mclean, Jamas Enright, Jeremy Tidwell, Rohan Smith, Ian Raymond, Morgan Davie, Stephanie Pegg, Andrew Millar, Robert Oglodzinski, Herman Duyker, Todd Furler, Luke Walker, John Harper, Jonathan Davis, Avram Lewis, Fealoro, Martin Gray, Eirik Kildal Stangnes, Emma-Jean, Jason Pollock, Antoine Fournier, Sevag Bakalian, Steve Dempsey, Rich Rogers, Marcus Constable, Yragaël Malbos, Nathan Roberts, Joseph Le May, Linda Larsson, Vincent Baker, Jonathan Bristow, Stuart Chaplin, Robert T Roy, Marc Majcher, Kevin Lindgren, Nick Reynolds, Dale Elvy, John Ryan, Mike Olson, Brian Allred, Ken Finlayson, Guns_n_Droids, Alan Jackson, Scott White, Matthew Edwards, Guillaume Carré, Svend Andersen, Stefan Tyler, Paul Wilson, Florian Hohenender, Peter Borah, Bryan Chavez, Dag Sverre Syrdal, David Bowers, Paul Edson, Jason L Blair, Marcus Bone, Jeremy Friesen, Phil Garrad, Adam Waggenspack, Tim Ireland, Sevag Bakalian, Nathan Riddel, Richard Rodgers, Derek Grimm, Julianna Backer, Ferrer Jean-Olivier, James Iles, Katrina Allis, Nicolas Brian, Sean Dunstan, Chris Norwood, Mark Harris, Gary Anastasio, Felan Parker, Steve Hickey, Noah Doyle, Karen Wilson, Sven Folkesson, Gino Moretto, Frank Pitt, Chris Moriarty, Jenni Dowsett, Nean Dalton, Alden Strock, Reid San Filippo, Zoe Tsang, Christopher Weeks, W. Mark Woodhouse, Ben Wootten, James Gabrielsen, Aurynn Shaw, Alex Abate Biral, Jason Pitre, Julius Koopmans, René John Kerkdyk, Diogo Curado, Grégoire Pinson, Brett Easterbrook, Wayne West, Nicolas Ronvel, Alex Fradera, Noam Rosen, Mark Shocklee, Scott Kelly, Will A Wright, John Machin, Peter Edwards, Guy Milner, Joe Beason, Avery Mcdaldno, Gerry Saracco, Jim Sweeney, Carl Rigney, Jonathan Walton, Keith Higdon, Scott Bennett, Joshua Cupp, Parke Hultman, Bryan Rennekamps, Andrew Rosenheim.

EDYCJA POLSKA

TŁUMACZENIE:
MAREK GOLONKA

REDAKCJA:
MARTA BŁASZKOWSKA

KOREKTA:
JAKUB HOSPOD

SKŁAD:
KRZYSZTOF BERNACKI

PRODUCENT WYKONAWCZY:
PIOTR KORYŚ

WYDAWCA:
GRAMEL BOOKS PIOTR KORYŚ

ISBN:
978-83-952392-7-4

ILUSTRACJE:
ANIA JARMOŁOWSKA, TOMEK TWOREK, KAROL SOLICH, NINA GARNCARCZYK, JACOB BLACMON, JORDAN PEACKOCK, PETER SZABO GABOR, BENHOSSI, HUBERT SIKORSKI, JOYCE MAUREIRA, IGOR MYSZKIEWICZ, LUIGI CASTELLANI, MIGUEL SANTOS, NIKOLA AVRAMOVIC, DAVID LEWIS JOHNSON, JESTOCKART, FAT GOBLIN GAMES

Książka ani żadna jej cześć nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy. Wspierajcie nas, bo dzięki temu, że nie udostępniacie, możemy funkcjonować.

©2020 GRAmel Books Piotr Koryś: Tłumaczenie Monster of the Week, all unique characters, creatures, and locations, artwork, logos, and the GRAmel Books logo are © 2020 GRAmel Books Piotr Koryś, Legnica

PODZIĘKOWANIA OD TŁUMACZA

Serdecznie dziękuję Piotrkowi Olesikowi oraz Agnieszce Nowickiej za naradę nad polskimi odpowiednikami terminów z mechaniki *Potwora tygodnia*.

Dziękuję także Łukaszowi „Torowi" Garczewskiemu za zgodę na wykorzystanie terminów z polskiego tłumaczenia Świata Apokalipsy, które Łukasz opracował wspólnie z Dawidem Dorynkiem na podstawie tekstu Macieja Sabata.

I wreszcie dziękuję Beacie, Marcie, Michałowi, Jackowi, Przemkowi, Radkowi i wszystkim innym graczom, z któymi mogłem eksperymentować z *Potworem tygodnia* i poznawać ten system coraz lepiej.

SPIS TREŚCI

POTWORY ISTNIEJĄ 11

Na co się piszecie 12

Czego będziecie potrzebować . . 13

Co powinniście przeczytać 14

Struktura 15

Wrażenia i opinie 15

ŁOWCY 17

Pierwsza sesja 18

Tylko po jednym 21

Tworzenie Łowcy 21

Pomysły na drużynę 22

Personalizacja drużyn 22

Przykłady pomysłów na drużynę. . 23

Zanim zaczniecie 25

Ruchy 25

Podstawowe Ruchy Łowców 26

Współczynniki 26

ROLE 29

Czaromiotka/Czaromiot 30

Ekspertka/Ekspert 35

Łotrzyca/łotrzyk 41

Łowczyni/Łowca Sensacji 47

Mścicielka/Mściciel 52

Niebianka/Niebianin 57

Opętana/Opętany 62

Pomocniczka/Pomocnik 68

Potwór 73

Profesjonalistka/profesjonalista . 79

Przyzwana/Przyzwany 85

Spiskolożka/Spiskolog 91

Śmiertelniczka/Śmiertelnik . . . 96

Trudny przypadek 101

Wtajemniczona/Wtajemniczony . 106

Wybranka/Wybraniec 112

Wścibski dzieciak 118

Wygnanka/Wygnaniec 123

PRZYGOTUJ SIĘ DO AKCJI! 131

Przedstawianie się 132

Przeszłość 133

Jak grać 134

Cele Łowcy 134

Gra jest rozmową 134

Ruchy 135

Podstawowe Ruchy 140

Walki 147

Ataki bez broni i broń improwizowana 147

Obrażenia 148

Potwory i obrażenia 148

Leczenie 149

Wskrzeszenie 150

Licznik Fuksa 151

Gdy skończy ci się Fuks 151

Sprzęt 152

Zdobywanie nowego wyposażenia 152

Bronie 152

Pancerz 154

Inny sprzęt 155

Cechy sprzętu 155

Nowe Ruchy sprzętu 155

Rozwój postaci 156

Doświadczenie na koniec sesji . . 156

Rozwinięcia 156

Zaawansowane rozwinięcia 158

Zaawansowane Ruchy 160

Podsumowanie: Łowca na sesji . . 163

Za pierwszym razem 163

Na każdej sesji 163

Strażnik 165
Co robić 166
Co z tego będzie 166
Chodzi o Łowców, a nie o Tajemnicę 167
Przed twoją pierwszą sesją 168
Pomyśl o stylu 168
Zacznij myśleć jak Strażnik 168
Cele Strażnika 169
Przykazania Strażnika 169
Tworzenie twojej pierwszej Tajemnicy 170
Przykładowa tajemnica: Atak Mongolskich Robaków Śmierci 170
Przygotowanie twojej pierwszej Tajemnicy 174
Odliczanie 183
Podsumowanie: tworzenie pierwszej Tajemnicy 184

Tajemnica wprowadzająca: Czas minął! 187
Zarys tajemnicy 188
Zahaczki 188
Odliczanie 188
Uwagi 189
Zagrożenia 190

Pierwsza sesja 201
Tworzenie Łowców 202
Przedstawianie się 203
Przeszłość 203
Opisz, jak gra działa 203
Prowadzenie pierwszej Tajemnicy 204
Gra jest rozmową 204
Cele Strażnika 204
Przykazania Strażnika 205
Zawsze mów 208
Ruchy 209
Podstawowe Ruchy Strażnika . . 210
Ruchy zagrożeń 215

Podstawowe Ruchy Łowców 221
Działaj pod presją 222
Wspieraj 223
Badaj tajemnicę 224
Daj wycisk 228
Manipuluj kimś 230
Chroń kogoś 232
Ogarnij problem 233
Użyj magii 234
Wielka Magia 236
Ruchy Ról 238
Działania nieujęte w Ruchach . . 238

Czas na Tajemnicę! . . . 241
Ruchy na początek Tajemnicy . . 242
Zwiastun 242
Początek śledztwa 243
Używaj Odliczania 245
Niespodzianki 245
Zawsze przychodzi do walki . . . 246
Obrażenia 251
Leczenie 254
Przykładowa walka 255
Koniec pierwszej sesji 262
Szykowanie się na kolejny raz . . 262
Podsumowanie: pierwsza sesja Strażnika 264

Między sesjami: Wątki . 267
Wątki 268
Tworzenie Wątków 268
Podstawowy pomysł 269
Zagrożenia w Wątkach 270
Odliczania w Wątkach 272
Szablony Wątków 273
Pradawne zło powstaje 273
Nemezis 274
Koniec Świata 275
Spaczenie 276
Nowe Ruchy Wątków 277
Podsumowanie: tworzenie Wątków 277

Między sesjami: kolejne Tajemnice. . . . 279
Podsumowanie: tworzenie Tajemnicy. 280
Podstawowy pomysł. 281
Trop 282
Zagrożenia 283
Odliczanie 304
Mieszanie w schematach 308
Sesje i Tajemnice. 310
Tajemnicze listy 311
Prowadzenie kolejnych Tajemnic 314
Na początku każdej sesji 314
Rozgrywanie Tajemnicy. 314
Na koniec każdej sesji 315
Podsumowanie: sesja Strażnika . 315

W miarę grania 317
Na koniec każdej Tajemnicy . . .318
Przemyśl Wątki 318
Tworzenie mitologii 319
Koniec gry 320
Rozwój postaci 320
Wyczerpanie Fuksa 320
Zajmowanie się Wątkami 321
Inne kwestie 321
Jak zakończyć grę 321
Jednostrzały 322
Jednorazowi Łowcy 322
Tworzenie jednostrzałowych Tajemnic 323
Rozgrywanie jednostrzałowych Tajemnic 323
Liczba graczy 324

Personalizowanie gry 327
Nowe Ruchy 328
Określanie Ruchu 328
Wyzwalacz nowego Ruchu 328
Typy Ruchów. 328
Przykładowe nowe Ruchy. 329
Nowe Zagrożenia 333
Dawne reguły doświadczenia. . .334
Dzielenie się obowiązkami Strażnika . . .335
Nowe Role 336
Zupełnie nowa gra 339

Inspiracje 341
Telewizja 342
Filmy. 342
Powieści. 343
Komiksy. 343
Gry 343

Graj gotycko! 345
Gotycyzm jest psychologiczny . . 346
Gotycyzm jest historyczny 346
Gotycyzm jest społeczny 347
Przykład gotyckiej Tajemnicy: Idealny park. 348

Szkoda kotów 351
Wstęp 352
Trop 353
Odliczanie 353
Gwiezdny Ład 354
Zakocie 355
Koty 356
Maria Kles 356
Patrycja Piekarska 356
Rafał Piekarski 357
Sylwia Giec 357
Iwona Dierczyn 357

POTWORY ISTNIEJĄ

Większość ludzi w to nie wierzy, ale one naprawdę istnieją. Zazwyczaj wtedy, gdy ktoś to odkrywa, zaraz zostaje zjedzony.

Niektórzy są jednak tak wredni, sprytni, szaleni lub zranieni, że przeżywają.

A niektórzy z tych, którzy przeżyli, zaczynają krucjatę przeciwko potworom.

Tak jak wy.

Być może bronicie swojego rodzinnego miasteczka przed wszelkim złem, które chce w nim działać.

Być może ruszacie w drogę, by polować na monstra wszędzie, gdzie tylko je znajdziecie.

Być może macie magiczne moce, które pozwalają wam z nimi walczyć jak równy z równym, a być może wasze imiona są wspomniane w pradawnych przepowiedniach.

Jedno jest pewne – nie wrócicie do swojego dawnego, bezpiecznego życia.

NA CO SIĘ PISZECIE

Na potrzeby gry większość z was stworzy Łowców – ludzi, którzy poświęcają swoje życie polowaniu na potwory.

Jedno z was będzie Strażnikiem (to skrót tytułu „Strażnik Potworów i Tajemnic"). Jego zadaniami będą:

- projektowanie potworów i Tajemnic, którymi zajmą się Łowcy,
- ożywianie świata gry,
- odgrywanie potworów i osób spotykanych przez Łowców.

Reszta z was będzie decydować, jak Łowcy współpracują w celu badania tajemniczych sytuacji, pokonywania wywołujących kłopoty potworów i ratowania ludzi w niebezpieczeństwie.

Wasi Łowcy nie są przeciętnymi ludźmi, nie są nawet przeciętnymi łowcami potworów. Jesteście tymi, którzy się spośród nich wyróżniają, najlepszymi i najtwardszymi. Możecie zmienić świat – uratować go, zniszczyć lub na zawsze zmienić. Tak czy siak, dokonacie czegoś wielkiego.

CZEGO BĘDZIECIE POTRZEBOWAĆ

Gra sprawdza się najlepiej przy trojgu do pięciorga uczestników, wliczając Strażnika. Działa też przy większej lub mniejszej liczbie osób, ale wtedy zmienia się to, ile czasu przypada na każde z was.

PRZYGOTUJCIE PRZED GRĄ:

- kopie Ról Łowców (każda z nich jest kartą postaci Łowcy i podsumowaniem zasad),
- kilka kopii ściągi dla Łowcy,
- ściągę dla Strażnika,
- kartę Tajemnicy dla Strażnika lub początkową Tajemnicę (znajdziesz jedną na stronie 187),
- ołówki i papier na notatki dla wszystkich,
- dwie typowe, sześciościenne kostki dla każdego Łowcy (Strażnik nie potrzebuje kości).

> Pliki, których potrzebujecie, są do pobrania tutaj: http://wydawnictwogramel.pl/potwor-tygodnia/

Wygodna, szczególnie dla Strażnika, będzie też długa lista imion, które możecie nadawać postaciom występującym w grze. Ja lubię używać książki *The Story Games Names Project*, ale książka telefoniczna lub lista obsady i ekipy jakiegoś filmu też się sprawdzi. Jeśli zechcecie osadzać swoje przygody w istniejących miejscach, odkryjecie, że przyda się też źródło map, na przykład Google Maps.

Warto też mieć napoje i przekąski dla wszystkich.

Tajemnica to jedna sytuacja, z którą Łowcy muszą sobie poradzić – jak typowy odcinek z potworem tygodnia w *Supernatural* (*Nie z tego świata*), *Buffy Postrachu Wampirów* czy *Archiwum X*. Typowa Tajemnica zazwyczaj zajmuje 2-4 godziny gry. Czasami rozciąga się bardziej i trzeba ją podzielić niczym dwuczęściowy odcinek serialu. Pierwsza rozgrywka zajmie nieco dłużej, bo na początku będziecie musieli stworzyć waszych Łowców.

CO POWINNIŚCIE PRZECZYTAĆ

Ten podręcznik jest ułożony tak, by zawierać kolejno wszystko, co będzie wam potrzebne do gry: najpierw wszelkie informacje dla Łowców, a potem część dla Strażnika.

Jeśli chcesz przeczytać tylko podstawowe informacje, możesz zrobić tak:

- Jeśli będziesz Strażnikiem, skup się na sekcji „Pierwsza Sesja" (strona 201). Ona obejmuje to, co należy przygotować i co będziesz robić podczas pierwszej gry. Dobrze znać przynajmniej trochę bazowe Ruchy Łowców (strona 221) i ich Role (strona 29).
- Jeśli będziesz Łowcą, przeczytaj Role (strona 29) oraz fragmenty o Ruchach (na stronie 135) i Współczynnikach (strona 26). Najważniejsze to wybrać, jakim typem Łowcy chcesz grać.
- Jeśli znasz Świat Apokalipsy albo inną grę na tych regułach, jak *Monsterhearts* lub *Dungeon World*, znajdziesz tu wiele znajomych idei. Sprawdź Współczynniki (odpowiednik Cech w Świecie Apokalipsy) na stronie 26, Role (strona 29) i Podstawowe Ruchy (strona 135), by zobaczyć najważniejsze różnice. Fuks (strona 151) jest nowością. Inne są zadania Strażnika (Mistrza Ceremonii w Świecie Apokalipsy) – Cele i Przykazania (strona 169), Zagrożenia (strona 175) i Ruchy (strona 210), a Tajemnice (strona 170 i strona 241) i Wątki (strona 268) zastępują fronty.
- Jeśli masz doświadczenie w grach fabularnych, ale nie w Świecie Apokalipsy (grze, na której te reguły są oparte), sprawdź Role (strona 29) oraz fragmenty o Ruchach (strona 135) i Współczynnikach (strona 26). Gdy je poznasz, zrozumiesz wszystko inne.
- Jeśli chcesz zaraz poprowadzić sesję, przejrzyj „Prowadzenie pierwszej Tajemnicy" (strona 204) i „Czas na Tajemnicę!" (strona 241), a potem przeczytaj Tajemncę „Czas minął!" strona 187. Tyle powinno wystarczyć, by zacząć. Możesz wrócić po więcej szczegółów później.

STRUKTURA

Ta książka jest podzielona na dwie części – „Łowcy" oraz „Strażnik". Każda z nich zawiera reguły dla danego typu gracza. Strażnikom przydaje się znajomość tego, jak reguły obowiązują Łowców, a nie tylko ich samych. Nie ma też powodu, by inni gracze nie przeczytali sekcji dla Strażnika – nie ma tam spoilerów (poza przykładowymi Tajemnicami), a poznanie jej daje inną perspektywę na grę.

WRAŻENIA I OPINIE

Jeśli chcesz podzielić się opinią o *Potworze tygodnia* albo po prostu o nim porozmawiać, wyślij autorowi maila na adres mike@genericgames.co.nz lub zapostuj na forach:

Forum *Potwora tygodnia* na platformie me.we: https://mewe.com/join/monster_of_the_week_roadhouse

Kategoria *Potwora tygodnia* na Reddicie: https://www.reddit.com/r/monsteroftheweek/

Jeśli chcesz śledzić wiadomości o *Potworze tygodnia*, zaglądaj na anglojęzyczną stronę gry pod adresem http://www.evilhat.com/home/monster-of-the-week/ lub http://genericgames.co.nz, obserwuj @MotW_rpg na Twitterze lub polub stronę GRAmel Books, polskiego wydawcy, na Facebooku.

ŁOWCY

Planujesz być łowcą potworów. Wytłumaczę ci więc, co się dzieje, gdy pierwszy raz siadasz do gry: tworzenie Łowców, wymyślanie historii drużyny oraz początki badania Tajemnic i zabijania potworów.

Przedstawię to tak, by wyjaśnić ci wszystko, co potrzebujesz wiedzieć, w kolejności, w jakiej potrzebujesz to wiedzieć (z kilkoma dygresjami po drodze).

PIERWSZA SESJA

Podczas pierwszej sesji stworzycie swoich Łowców i zbadacie pierwszą Tajemnicę.

W pierwszym kroku zdecydujcie, czy chcecie wybrać jakiś konkretny pomysł na drużynę (strona 22). Jest to powód, dla którego działacie jako zespół, taki jak na przykład „wszyscy pracujemy dla tajnej organizacji polującej na potwory" albo „bronimy naszego rodzinnego miasteczka przed potworami, które ciągle się tu pojawiają". Strażnik może mieć jakieś sugestie związane ze swoimi planami.

Jeśli wasz pomysł na drużynę wymaga konkretnych rodzajów Łowców, najpierw rozdajcie te postaci.

Jeśli nie macie pomysłu na drużynę, niech każdy po prostu wybierze Rolę (to reguły i karta postaci Łowcy) i zobaczcie, jaka grupa wam wyszła. To, czemu działacie razem, wymyślicie podczas tworzenia Łowców, ustalania ich wspólnej przeszłości i grania.

TYPY ŁOWCÓW TO:

- **Czaromiot**: wyszkolony czarodziej, używający potężnej magii w swojej krucjacie przeciwko złu. Jego okultystyczne doświadczenie pomaga mu w radzeniu sobie z mistycznymi tajemnicami. Przykłady: Harry Dresden z *Akt Harry'ego Dresdena*, Willow w późniejszych sezonach *Buffy: Postrachu wampirów*. Zobacz strona 30.
- **Ekspertka/Ekspert**: Łowczyni, która wie wszystko o potworach i magii. Zna wiele tajemnic i wie, jak poznać ich więcej, ma też dobrze wyposażoną bazę, z której pracuje. Przykłady: Bobby *Supernatural* (*Nie z tego świata*), Ruppert Giles z *Buffy: Postrachu wampirów*. Zobacz strona 35.
- **Łotrzyca/Łotrzyk**: dawniej kryminalistka, teraz łowczyni potworów dręczona przez swoją przeszłość i wrogów. Dobrze się sprawdza w interakcjach społecznych i ma wiele kontaktów. Przykłady: Anna Valmont z *Akt Harry'ego Dresdena*, Peter Bishop z *Fringe: Na granicy światów*. Zobacz strona 41.
- **Łowczyni/łowca sensacji**: dziennikarka sprawdzająca, co kryje się za dziwnymi wydarzeniami. Świetna w zdobywaniu informacji, kiepska w walce. Przykład: prowadzący program *Ghostfacers* z *Supernatural* (*Nie z tego świata*). Zobacz strona 47.
- **Mścicielka/Mściciel**: poszukujący zemsty i nie do zdarcia. Chce zgładzić konkretny rodzaj potworów i chronić innych w trakcie swojej misji. Przykłady: Dean i John Winchesterowie z *Supernatural* (*Nie z tego świata*). Zobacz strona 52.
- **Niebianin**: wysłannik wyższej potęgi z misją do wypełnienia. Bardzo twardy i obdarzony świętymi mocami. Przykłady: Castiel z *Supernatural* (*Nie z tego świata*), Michael Carpenter z *Akt Harry'ego Dresdena*. Zobacz strona 57.
- **Opętana/Opętany**: ma psioniczne lub magiczne moce. Te moce są niepokojące, złowrogie… i nie do końca pod kontrolą. Przykłady: Sam Winchester z *Supernatural* (*Nie z tego świata*), Willow w pierwszych sezonach *Buffy: Postrachu wampirów*. Zobacz strona 62.
- **Pomocniczka/pomocnik**: uwielbia innego Łowcę z drużyny i świetnie sobie radzi z pomaganiem tej postaci. Pewnego dnia będzie tak dobry jak jego idol. Przykład: Garth z *Supernatural* (*Nie z tego świata*). Zobacz strona 68.
- **Potwór**: potwór, który walczy ramię w ramię z tymi dobrymi. Może używać potężnej magii i wielu różnych mocy w zależności od tego, jakim gatunkiem potwora jest. Przykłady: Angel z *Buffy: Postrachu wampirów* i *Anioła ciemności*, Bill Compton z *True Blood* (*Czystej krwi*). Zobacz strona 73.

- **Profesjonalistka/Profesjonalista**: pracuje dla organizacji, która poluje na potwory. Jest dobra w walce i w działaniu w zespole. Przykłady: Riley i Inicjatywa z *Buffy: Postrachu wampirów*, Olivia Dunham z *Fringe: Na granicy światów*. Zobacz strona 79.
- **Przyzwana/przyzwany**: stwór, który został sprowadzony, by zniszczyć świat, ale uznał, że nie chce tego robić. Ma mnóstwo dziwnych mocy, jest niebezpieczny i nie do zdarcia. Przykład: *Hellboy*. Zobacz strona 85.
- **Spiskolożka/Spiskolog**: autor teorii spiskowych. Świetny w wyszukiwaniu informacji i dostrzeganiu powiązań między wydarzeniami z różnych Tajemnic. Przykłady: Agent Mulder i Samotni Strzelcy z *Archiwum X*. Zobacz strona 91.
- **Śmiertelniczka/Śmiertelnik**: zupełnie normalna, zwykła osoba. Szczególnie dobra w kontaktach z innymi zwykłymi ludźmi, które spotykacie i ratujecie, oraz byciu porywaną przez potwory (co może być bardziej użyteczne, niż się spodziewacie). Przykłady: Xander i Cordelia z *Buffy: Postrachu wampirów*. Zobacz strona 96.
- **Trudny przypadek**: najtwardszy, najtrudniejszy do zabicia wojownik. Przykłady: Ray Lilly z serii *Dwadzieścia Pałaców* lub Owen Pitt z *Monster Hunter International*. Zobacz strona 101.
- **Wścibski dzieciak**: o jejciu! Tu chyba dzieje się więcej, niż myślimy, a staruszek Smithers wydaje się w to zamieszany! Przykłady: Scooby-doo i jego gang. Zobacz strona 118.
- **Wtajemniczona/Wtajemniczony**: członkini pradawnej Sekty polującej na potwory, wyszkolona w walce i posługiwaniu się magią. Jej czary mogą wiele zdziałać, a Sekta służy pomocą (i czasami dostarcza problemów). Przykłady: Strażnicy z *Akt Harry'ego Dresdena*, Annelise z serii *Dwadzieścia Pałaców*. Zobacz strona 106.
- **Wybranka/Wybraniec**: niegdyś zwyczajna osoba, która odkryła, że ma niezwykłe przeznaczenie i została obdarzona mocą, by je wypełnić. Wybrańcy są dobrzy w walce i mają kilka niesamowitych mocy. Przykład: Buffy z *Buffy: Postrachu wampirów*. Zobacz strona 112.
- **Wygnanka/wygnaniec**: łowca potworów z przeszłości przeniesiony do teraźniejszości. Zobacz strona 123.

TYLKO PO JEDNYM

W konkretnej grze może brać udział tylko jeden Łowca z daną Rolą. To dlatego, że nie jesteś po prostu *jednym z* Łowców tego typu – jesteś archetypem. Może i istnieje cała organizacja profesjonalnych łowców potworów, ale tylko jedno z nich jest *Profesjonalistą*.

TWORZENIE ŁOWCY

Gdy wszyscy wybierzecie Role swoich Łowców, spędzicie około 20–30 minut pierwszej sesji, określając ich zdolności i ustalając relacje w waszej drużynie. Stwórz Łowcę zgodnie z zaleceniami dla twojej Roli. Nie musisz zbyt długo rozważać każdej dostępnej w Roli opcji – jeśli będziesz żałować swoich wyborów, zawsze możesz zmienić je po pierwszej sesji.

Gdy dotrzesz do sekcji „Przedstawianie się", poczekaj, aż wszyscy tam będą. Strażnik będzie prowadził wszystkich przez proces tworzenia Łowcy, więc zadaj mu każde pytanie, jakie masz (instrukcje dla Strażnika, jak to robić, są w sekcji „Pierwsza sesja" na stronie 201)

POMYSŁY NA DRUŻYNĘ

Dobrze jest wymyślić, czemu Łowcy sformowali drużynę. Być może już to ustaliliście. Jeśli nie, porozmawiajcie chwilę, a może wpadniecie na jakiś pomysł – choćby i bardzo ogólny.

Kombinacja Ról, które wybraliście, może wymagać konkretnego rodzaju drużyny. Może też wyglądać na to, że dwa (lub więcej) typy drużyn połączyły się (na przykład rodzina z agencją rządową) – w takiej sytuacji warto przemyśleć, czemu współpracują.

Jeśli nikt nie ma pomysłu, możecie albo ustalić to później (gdy wszyscy stworzycie swoich Łowców i ustalicie wspólną przeszłość), albo zaakceptować, że jesteście losową zbieraniną Łowców. W porządku jest czasami pozwolić, by to wyjaśniło się dopiero w trakcie gry.

Nie ustalajcie pomysłu na drużynę zbyt ściśle – może się zdarzyć, że będziecie chcieli go zmienić w miarę tworzenia postaci w związku z wyborami, które będziecie podejmować.

PERSONALIZACJA DRUŻYN

Czasami wasz pomysł na drużynę będzie wymagał czegoś, czego nie uwzględniają typowe opcje tworzenia postaci, a dzięki czemu gra będzie szła sprawniej. Jeśli myślisz o czymś „to bez sensu, że tego nie mamy", a reszta się z tym zgadza, to znaczy, że ta kwestia nadaje się świetnie do personalizacji.

Zdecydujcie grupowo, czy i jakich zmian potrzebujecie. Możecie do tego dojść w dowolnej chwili – tuż po tym, jak stworzycie pomysł na drużynę, albo później.

Wasz pomysł może wymagać:

- ekwipunku, którego nie ma w opcjach waszych Ról; przykład: w waszym pomyśle Łowcy są zawsze w podróży, a żadna z waszych Ról nie ma środka transportu, więc decydujecie, że posiadacie vana i podróżujecie w nim;
- czegoś, co da się opisać jako nowy Ruch (na stronie 289); przykład: pomysłem na drużynę jest bycie członkami tajnej organizacji, więc wszyscy zaczynają z wersją Ruchu Profesjonalistki **Kontakt z Organizacją** (strona 79);
- nowych opcji rozwoju (strona 156); przykład: pomysł na drużynę zakłada, że każdy Łowca ma unikalny mistyczny artefakt, ale jego moce początkowo są zablokowane – każde z Łowców może, rozwijając postać, odblokować jedną z mocy swojego artefaktu.

PRZYKŁADY POMYSŁÓW NA DRUŻYNĘ

Poniżej kilka przykładowych pomysłów na drużynę i Ról, które do nich pasują. Wykorzystajcie je albo zainspirujcie się nimi do stworzenia własnych.

POGROMCA I SPÓŁKA

Grupa składająca się z Wybrańca i tych, którzy go wspierają. Miejmy nadzieję, że wspólnie ocalą świat.

W drużynie jest Wybraniec, wokół którego kręci się ta historia. Ekspertka, Wtajemniczona lub Czaromiot mogą być dobrymi mentorami. Spiskolożka lub Śmiertelnik mogą być przyjaciółmi Wybrańca. Niebianin, Potwór lub Opętany daje drużynie magiczne moce.

ZESPÓŁ SPRAW NIEWYJAŚNIONYCH

Organizacja potrzebuje ekipy zajmującej się wszystkimi dziwnymi sprawami, których zwykli agenci nie rozumieją. To wy: Zespół Spraw Niewyjaśnionych. Badacie tajemnicze zaginięcia, grzybowe potwory, porwania przez obcych, wampiry i wszystko, z czym inni pracownicy Organizacji sobie nie poradzą.

Ten pomysł na drużynę wymaga Profesjonalistki. Spiskolog, Śmiertelniczka, Znawca, Opętana i Mściciel mają przydatne w tej pracy umiejętności, a Łotrzyca – użyteczne znajomości.

Organizacja Profesjonalisty zatrudnia całą drużynę. W ramach personalizacji każdy z Łowców może wykupić Ruch **kontakt z Organizacją** (strona [Profesjonalistka]) w ramach rozwoju postaci. Póki tego nie zrobi, jest tylko konsultantem, podwykonawcą lub stażystą.

ZAKON

Wszyscy jesteście członkami pradawnego Zakonu pogromców potworów.

Potrzebujecie Wtajemniczonego. Reszta Łowców tworzy oddział, którym Wtajemniczony dowodzi. Opętana, Ekspert, Śmiertelniczka, Spiskolog, Łotrzyca lub Wybraniec dobrze tu pasują.

Wszyscy są w Zakonie, ale początkowo tylko Wtajemniczony musi kontaktować się z waszymi przełożonymi. W ramach personalizacji każde z Was może wziąć Ruch Wtajemniczonego **Gdy cieszysz się łaską sekty** jako opcję rozwoju postaci (strona 107). Możecie także wybrać jedną ze staroświeckich broni Wtajemniczonego (strona 109) zamiast jednej z normalnych broni waszych Ról.

PODRÓŻUJĄCA RODZINA ŁOWCÓW

Waszym rodzinnym zajęciem jest polowanie na potwory. Życie w drodze, wpadanie do miast tylko na tyle, ile potrzeba, by znaleźć i zgładzić źródło problemów. Cóż… Niektórym z was to pasuje, innym niekoniecznie.

Ten pomysł na drużynę najlepiej pasuje do Mścicielki, Opętanego, Niebianki, Eksperta, Spiskolożki lub Wybrańca. Potwór też może pasować, ale z trudem. Wszyscy inni poza Profesjonalistą mogą uzupełnić drużynę. Jeśli macie Wtajemniczoną, być może Sekta składa się z konkretnych rodów i wszyscy w rodzinie do niej należycie.

Wszyscy jesteście rodziną lub traktujecie się jak rodzina.

A, no i upewnijcie się, że macie fajny samochód. Lub taki rozsądny, nierzucający się w oczy, jeśli wolicie. Jeśli żadne z Łowców nie ma pojazdu, możecie uznać, że drużyna dostaje jakiś w ramach personalizacji.

ZANIM ZACZNIECIE

Zanim zaczniecie, musicie znać dwa pojęcia wykorzystywane w tej grze: Ruchy i Współczynniki.

Role Łowców wspominają kilka innych terminów, których jeszcze nie wprowadziłem. Nie martw się, jeszcze nie musisz ich rozumieć. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, przeczytaj sekcję „Jak grać" strona 134.

RUCHY

Ruchy opisują sytuacje, w których reguły włączają się, by pomóc ci ustalić, co się dzieje. Jeśli twój Łowca chce zrobić coś, co może zrobić każdy, to się po prostu dzieje. Używacie Ruchów, by ustalić efekt, gdy Łowca próbuje zrobić:

- coś, czego zwykli ludzie nie potrafią, na przykład rzucić zaklęcie;
- coś niebezpiecznego, na przykład wdać się w walkę z potworem;
- coś, co jest bardziej ekscytujące, gdy nie ustalamy rezultatu samemu – na przykład Łowca okłamuje ofiarę ataku potwora, a my sprawdzamy, czy ma to konsekwencje.

Każdy Ruch jest uruchamiany, gdy w grze wydarza się jakaś sytuacja. W takim momencie spójrz na Ruch i wypełnij przypisane do niego polecenie.

> *Przykład: musisz użyć Ruchu* ***Chroń kogoś****, by ocalić innego Łowcę przed atakiem kościanej marionetki. Jego opis mówi: „Gdy* ***Chronisz inną postać*** *przed obrażeniami, rzuć +Hart", więc rzucasz kostkami i uzyskujesz dwójkę oraz piątkę. To siedem, a dodając Hart +1 twojego Łowcy – w sumie osiem. Polecenia Ruchu mówią, że przy wyniku 7–9 chronisz swój cel, ale dostajesz część lub wszystkie obrażenia, które miał on dostać.*

Gdy zauważysz coś, co wyzwala Ruch, on sam powie ci, co dalej.

Ruchy mogą:

- poprosić się o rzut kością, a wynik rzutu określi, co się wydarzy;
- dać ci specjalną zdolność, której możesz używać, kiedy chcesz;
- dać ci premię do jakichś rzutów;
- dać ci dodatkowe opcje w konkretnych sytuacjach.

PODSTAWOWE RUCHY ŁOWCÓW

Wszyscy Łowcy mają zestaw Ruchów, dzięki którym mogą prowadzić śledztwa i zajmować się potworami. Nazywamy je Ruchami Podstawowymi (strona 135). Jest ich osiem:

- **Badaj tajemnicę**, używany do ustalenia, z jakim potworem się mierzycie, co może zrobić i co planuje;
- **Chroń kogoś**, pozwalający ratować innych przed zagrożeniami;
- **Daj wycisk**, używany do walki, głównie z potworami;
- **Działaj pod presją**, wykorzystywany w trudnych i niebezpiecznych sytuacjach, których nie opisują inne Ruchy;
- **Manipuluj kimś**, używany do skłaniania ludzi do zrobienia czegoś dla ciebie, gdy dasz im powód, by to zrobili;
- **Ogarnij problem**, pozwalający zrozumieć, jakie problemy grożą ci tu i teraz; używany na przykład wtedy, gdy podejrzewasz, że wchodzisz w pułapkę, albo chcesz przeprowadzić analizę taktyczną;
- **Użyj magii**, wykorzystywany do rzucania czarów i używania magicznych przedmiotów;
- **Wspieraj**, pozwalający pomóc innemu Łowcy w zrobieniu czegoś; jeśli ci się uda, dasz mu premię do jego zadania.

Dodatkowo każda Rola ma swój zestaw Ruchów nazywanych Ruchami Ról.

WSPÓŁCZYNNIKI

Łowcy mają Współczynniki opisujące, jak dobrzy są w różnych obszarach ważnych przy polowaniu na potwory. Współczynniki dodają się do wyniku rzutu kośćmi (lub odejmują się od niego), gdy rzucasz na Ruch.

- **Spokój** to miara opanowania. Dodajesz go do rzutów na Podstawowe Ruchy **Działaj pod presją** i **Wspieraj**.
- **Hart** określa siłę i zaciekłość w walce. Dodajesz go do rzutów na Podstawowe Ruchy **Chroń kogoś** i **Daj wycisk**.
- **Urok** określa bycie przekonującym. Dodajesz go do rzutów na Podstawowy Ruch **Manipuluj kimś**.
- **Spryt** to miara spostrzegawczości. Dodajesz go do rzutów na Podstawowe Ruchy **Badaj tajemnicę** i **Ogarnij problem**.
- **Dziw** to miara dostrojenia do sił nadprzyrodzonych. Dodajesz go do rzutów na Podstawowy Ruch **Użyj magii**.

Wartości Współczynników mieszczą się między -1 a +3.

- -1 – poziom kiepski,
- 0 – poziom przeciętny,
- +1 – poziom dobry,
- +2 – poziom świetny,
- +3 – poziom fenomenalny.

ROLE

Czas poznać Role, które określają, jak tworzysz Łowcę i jakich zdolności może używać.

CZAROMIOTKA/CZAROMIOT

*Zwalczaj ogień **magią ognia**.*

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, opcje Magii bojowej, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD – WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- kobieta, mężczyzna, androgyniczny
- pogniecione ciuchy, stylowe ciuchy, ciuchy gota, staroświeckie ciuchy;
- pochmurne spojrzenie, przenikliwe spojrzenie, znużone spojrzenie, roziskrzone spojrzenie

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +1, Hart =0, Dziw +2;
- ☐ Urok =0, Spokój -1, Spryt +1, Hart +1, Dziw +2;
- ☐ Urok -1, Spokój =0, Spryt +2, Hart -1, Dziw +2;
- ☐ Urok +1, Spokój =0, Spryt +1, Hart -1, Dziw +2;
- ☐ Urok =0, Spokój =0, Spryt +1, Hart =0, Dziw +2.

MAGIA BOJOWA

Znasz kilka ofensywnych czarów, których możesz używać jako broni. Gdy stosujesz te czary do **Dawania wycisku**, rzucaj +Dziw zamiast +Hart. Czasami okoliczności mogą wymagać, byś **Działał pod presją** w celu rzucenia czaru bez problemu.

Twoje czary bojowe mogą łączyć dowolną znaną ci podstawę z dowolnym znanym ci efektem.

Magia bojowa – *wybierz trzy opcje* (w tym co najmniej jedną podstawę):

Podstawy:

- ☐ **Fala**: 2 obrażenia, magiczna, z bliska, rzucająca się w oczy, głośna;
- ☐ **Kula**: 1 obrażenie, magiczna, obszarowa, z bliska, rzucająca się w oczy, głośna;
- ☐ **Pocisk**: 1 obrażenie, magiczny, daleki, rzucający się w oczy, głośny;
- ☐ **Ściana**: 1 obrażenie, magiczna, bariera, z bliska, 1 pancerz, rzucająca się w oczy, głośna.

Efekty:

- ☐ **Ogień**: dodaj +2 obrażenia, ogniste do podstawy. Gdy uzyskasz 10+ w rzucie na magię bojową, ogień się nie rozprzestrzeni.
- ☐ **Moc lub wiatr**: dodaj +1 obrażenie, siłowe do podstawy lub +1 pancerza do ściany.
- ☐ **Piorun lub entropia**: dodaj +1 obrażenie krwawe do podstawy.
- ☐ **Mróz lub lód**: dodaje -1 obrażenie +2 pancerza do ściany lub +1 obrażenie, unieruchamiające do innych podstaw.
- ☐ **Ziemia**: dodaj do podstawy siłowa, unieruchamiająca
- ☐ **Nekromancja**: dodaj do podstawy wyssanie życia.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami oraz czterema z Ruchów Czaromiota.

Zawsze masz ten:

- ■ **Narzędzia i techniki**: potrzebujesz specjalnych narzędzi i technik, by stosować magię bojową skutecznie. Wykreśl jedną, reszta jest potrzebna:
  - **Komponenty:** potrzebujesz określonych zapasów – proszków, olejów itp. – z których część będzie zużywana przy każdym zaklęciu. Jeśli ich nie masz, rzucenie czaru zadaje ci 1 obrażenie, ignorujące pancerz.
  - **Soczewka**: do skupienia się potrzebujesz różdżki, laski czy innego rzucającego się w oczy rekwizytu. Jeśli nie masz tego, czego potrzebujesz, twoja magia bojowa zadaje o jedno obrażenie mniej.
  - **Gesty:** musisz poruszać rękoma, by używać magii bojowej. Skrępowany dostajesz ciągłe -1 do jej stosowania.
  - **Inkantacje**: musisz przemawiać w tajemnym języku, by używać swojej magii. Używając magii bojowej bez słów, rzuć na **Działanie pod presją**, by nie ulec pomieszaniu myśli.

Wybierz też trzy z tych:

- ☐ **Wyższa szkoła czarów**: jeśli możesz skorzystać z dwóch ze swoich Narzędzi i technik, trzecią wolno ci zignorować.
- ☐ **Tajemna reputacja**: wybierz trzy duże organizacje lub grupy w nadnaturalnej społeczności, w tym co bardziej uspołecznione rodzaje potworów. Wszyscy oni słyszeli o tobie i szanują twoją moc. Względem ludzi, których dotyczy ten Ruch, dostajesz jednorazowe +1 do **Manipulowania** nimi. Możesz Manipulować potworami, których dotyczy ten Ruch, jakby były ludźmi, ale bez premii.
- ☐ **Mogło być gorzej**: gdy nie uda ci się test **Używania magii**, możesz wybrać jedną z poniższych opcji, zamiast tracić kontrolę nad magią:
  - **Fuszerka**: przygotowania i materiały do tego czaru są stracone; musisz zacząć od nowa i tym razem zajmie to dwa razy dłużej;
  - **Będzie bolało**: efekt magii wydarza się, ale aktywujesz wszystkie wady poza jedną; wybierasz tę, której unikasz.
- ☐ **Zaczarowane ubranie**: wybierz dowolną część codziennego ubioru – jest zaklęta, ale nie zmienia wyglądu. Dostajesz -1 obrażenie ze źródeł, które atakują cię przez to ubranie.
- ☐ **Wróżba śledcza**: gdy skutecznie **Zbadasz tajemnicę**, możesz dodatkowo i za darmo zadać pytanie o to, jaka magia była tu użyta.
- ☐ **Wielka albo żadna**: gdy musisz **Użyć magii**, bo takie jest wymaganie Wielkiej Magii, dostajesz ciągłe +1 do związanych z tym **Używaniem** rzutów.
- ☐ **Nie moja wina**: +1 do **Działania pod presją**, gdy mierzysz się z konsekwencjami własnych czarów.
- ☐ **Wprawa**: wybierz dwa efekty dostępne dla ciebie po Użyciu magii. Dostajesz +1 do **Używania magii**, gdy chcesz wywołać jeden z tych efektów.
- ☐ **Zaklęcie ochronne**: gdy **Chronisz kogoś** dostajesz 2 pancerza przeciwko obrażeniom, które przechodzą na ciebie. Nie kumuluje się to z innym pancerzem, jeśli go masz.
- ☐ **Trzecie oko**: gdy **Ogarniasz problem** możesz na chwilę **Otworzyć swoje trzecie oko**, by zdobyć dodatkowe informacje. Przy 7 lub więcej dostajesz 1 zatrzymanie więcej i dostrzegasz to, co niewidzialne. Przy porażce wciąż możesz zatrzymać 1, ale wystawiasz się na nadnaturalne niebezpieczeństwo. Ukryta rzeczywistość doświadczana bezpośrednio jest niebezpieczna dla umysłu!

SPRZĘT

Nie potrzebujesz wiele poza soczewkami i komponentami zasilającymi twoja magię. Dobrze jednak mieć wyjście awaryjne. Wybierz jedno:

☐ stary rewolwer (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, głośny),
☐ rytualny nóż (1 obrażenie wręcz),
☐ rodowy miecz (2 obrażenia wręcz, krwawe).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy dojdzie do ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Jest twoim sumieniem, gdy moc uderzy ci go głowy. Spytaj, kiedy to się ostatnio zdarzyło.
- Jesteście spokrewnieni, ale od lat nie mieliście kontaktu. Spytaj, jak go odzyskaliście.
- Jest mentorem z twojego poprzedniego życia. Spytaj, czego cię nauczył.
- Uratowałaś go dzięki magii, to wprowadziło go w świat okultyzmu i potworów. Powiedz mu, jakie stworzenie chciało go dopaść.
- Stara rywalizacja zmieniła się w bliską przyjaźń. Powiedz, o co kiedyś walczyliście.
- Myślałeś, że nie żyje, a teraz wróciła. Co ją „zabiło"?
- Raz jesteście parą, a raz nie. Spytaj, co was od siebie oddala. Powiedz, co was do siebie przybliża.
- Towarzyszka broni. Z największymi zagrożeniami mierzyliście się razem.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej albo gdy opis Ruchu tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Dziwu; maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Hartu; maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju; maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu; maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Czaromiota;
- ☐ weź nowy Ruch Czaromiota;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ wybierz nową opcję Magii bojowej.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika; maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa;
- ☐ wybierz nową opcję Magii bojowej;
- ☐ skreśl kolejną opcję z Narzędzi i technik.

EKSPERTKA/EKSPERT

Poświęciłam swoje życie, by badać to, co nienaturalne. Wiem, jak się zachowuje i jakie ma słabości. Może nie jestem najmłodsza ani najsilniejsza, ale z moją wiedzą to ja stanowię największe zagrożenie.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Siedzibę, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD – WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, nieokreślony;
- zamyślona twarz, pomarszczona twarz, skupiona twarz, twarz w bliznach, dobrotliwa twarz, twarz weterana, wiekowa twarz;
- staroświeckie ubrania, codzienne ubrania, praktyczne ubrania, ubrania szyte na miarę, wygodne ubrania.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +2, Hart +1, Dziw =0;
- ☐ Urok =0, Spokój +1, Spryt +2, Hart -1, Dziw +1;
- ☐ Urok +1, Spokój -1, Spryt +2, Hart +1, Dziw =0;
- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +2, Hart =0, Dziw +1;
- ☐ Urok -1, Spokój =0, Spryt +2, Hart -1, Dziw +2.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, *wybierz też trzy z Ruchów Eksperta*:

- ☐ **Czytałem o tym**: rzucaj +Spryt zamiast +Spokój, gdy **Działasz pod presją**.
- ☐ **Raczej mam rację**: gdy inny Łowca prosi cię o poradę w sprawie jakiegoś problemu, przedstaw swoją szczerą opinię i radę. Jeśli zostanie ona przyjęta, osoba ta dostaje ciągłe +1, dopóki się do niej stosuje, a ty zaznaczasz doświadczenie.
- ☐ **Przygotowana**: gdy **potrzebujesz czegoś nietypowego lub rzadkiego**, rzuć +Spryt. Przy 10+ masz to przy sobie. Przy 7–9 masz to, ale nie przy sobie. Zdobycie tego zajmie trochę czasu. Przy porażce wiesz, gdzie to jest – i jest w bardzo złym miejscu.
- ☐ **Aż tak nie bolało**: raz na Tajemnicę możesz próbować **działać pomimo ran**. Rzuć +Spokój. Przy 10+ leczysz 2 obrażenia i stabilizujesz się. Przy 7–9 albo leczysz jedno obrażenie, albo się stabilizujesz. Przy porażce boli jeszcze bardziej: Strażnik może użyć Ruchu obrażeń albo uczynić twoje obrażenia niestabilnymi.
- ☐ **Precyzyjny cios**: gdy zadajesz potworowi obrażenia, możesz celować w czuły punkt. Rzuć +Hart. Przy 10+ zadajesz +2 obrażenia. Przy 7–9 zadajesz +1 obrażenie. Przy porażce wystawiasz się i potwór może cię zaatakować.
- ☐ **Wszystko przewidziałem**: **na początku każdej Tajemnicy** rzuć +Spryt. Przy 10+ zatrzymaj 2, przy 7–9 zatrzymaj 1. Wydawaj je,

by być tam, gdzie potrzebujesz być, przygotowany i gotowy. Przy porażce Strażnik zatrzymuje 1 i może je wydać, byś był w najgorszym miejscu i to nieprzygotowany.

☐ **Mroczna przeszłość**: nim zostałaś jedną z tych dobrych, parałaś się najplugawszymi sztukami magicznymi. Gdy błądzisz wśród wspomnień, szukając czegoś związanego z obecną sprawą, rzuć +Dziw. Przy 10+ zadaj Strażnikowi dwa pytania z poniższej listy. Przy 7–9 zadaj jedno. Przy porażce wciąż możesz zadać jedno pytanie, ale jeśli to zrobisz, okazuje się, że byłaś osobiście zamieszana w doprowadzenie do sytuacji, z którą się właśnie mierzycie. Możliwe pytania to:

- *Czego się nauczyłam, gdy zajmowałam się tą istotą (lub jej gatunkiem)?*
- *Jakie znam formy czarnej magii, które mogłyby tu pomóc?*
- *Czy znam kogoś, kto może za tym stać?*
- *Która ze znanych mi osób może nam teraz pomóc?*

SIEDZIBA

Masz siedzibę, w której możesz bezpiecznie pracować. Wybierz dla niej trzy z poniższych opcji:

☐ **Biblioteka wiedzy**: gdy grzebiesz w książkach, dostajesz jednorazowe +1 do **Badania tajemnicy** (o ile stare książki, słowniki i almanachy mogą pomóc).

☐ **Biblioteka magii**: gdy przygotowujesz się z pomocą tomów i grymuarów z tej biblioteki, dostajesz jednorazowe +1 do **Użycia magii**.

☐ **Zaklęcia ochronne**: twoja siedziba jest zabezpieczona przed potworami – nie dadzą rady do niej wejść. Mogą być zdolne w jakiś sposób ominąć tę barierę, ale nie będzie to proste.

☐ **Zbrojownia**: masz zapas magicznych, rzadkich i zabójczych dla Potworów broni oraz przedmiotów. **Gdy potrzebujesz specjalnej broni**, rzuć +Dziw. Przy 10+ masz ją – i to w dużych ilościach, jeśli potrzebujesz. Przy 7–9 masz ją, ale w mniejszej ilości. Przy porażce masz nie to, czego szukałeś.

☐ **Szpitalik**: możesz leczyć ludzi i masz przestrzeń, w której jedno lub dwójka może dochodzić do siebie. Strażnik powie ci, ile będzie trwała rekonwalescencja danego pacjenta i czy potrzebujesz do niej dodatkowych zasobów lub pomocy.

☐ **Warsztat**: masz gdzie budować i naprawiać broń, samochody i inne gadżety. Ustal ze Strażnikiem, ile będzie trwała dana budowa bądź naprawa i czy potrzebujesz do nich dodatkowych zasobów lub pomocy.

- ☐ **Skrytka**: ten pokój jest izolowany od wszelkich potworów, duchów i magii, jakie znasz. Wszystko, co tu ukryjesz, jest nie do znalezienia, nie może używać magii i nie może wyjść.
- ☐ **Pokój-schron**: z zapasami potrzebnymi do życia i chroniony normalnymi oraz magicznymi środkami. Możesz się tam ukrywać przez kilka dni i praktycznie nic ci nie zagrozi.
- ☐ **Magiczna pracownia**: masz mistyczne laboratorium pełne wszelkich rodzajów dziwnych składników i narzędzi pomocnych w rzucaniu czarów (dzięki Ruchowi **Użycie magii**, Wielkiej Magii i dowolnemu innemu magicznemu Ruchowi).

SPRZĘT

Dostajesz trzy bronie na potwory.

Bronie na potwory (*wybierz trzy*):

- ☐ młotek i drewniane kołki (3 obrażenia w zwarciu, powolny, drewniany);
- ☐ srebrny miecz (2 obrażenia wręcz, krwawy, srebrny);
- ☐ miecz z zimnego żelaza (2 obrażenia wręcz, krwawy, żelazny);
- ☐ błogosławiony nóż (2 obrażenia wręcz, święty);
- ☐ magiczny sztylet (2 obrażenia wręcz, magiczny);
- ☐ torba juju (1 obrażenia na dystans, magiczna);
- ☐ miotacz ognia (3 obrażenia w pobliżu, ognisty, ciężki, wybuchowy);
- ☐ magnum (3 obrażenia w pobliżu, przeładowanie, głośne);
- ☐ strzelba (3 obrażenia w pobliżu, krwawy, głośny).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- To twój student, uczeń, podopieczny lub dziecko. Wybierzcie wspólnie jedną z tych możliwości.
- Przyszła do ciebie po radę i ta rada wyciągnęła ją z kłopotów. Zapytaj ją, co to były za kłopoty.
- Wie o części twoich mrocznych tajemnic, ale zgodził się milczeć na ich temat. Powiedz mu, co wie.
- Łączy was odległe pokrewieństwo. Powiedz jej, jakie dokładnie.
- Byliście kiedyś członkami okultystycznego, obecnie już rozwiązanego stowarzyszenia. Spytaj, czemu odszedł, a potem powiedz mu, czemu ty to zrobiłaś.
- Pomogła ci kiedyś zdobyć unikatowy przedmiot, który jest teraz częścią twojej siedziby. Powiedz jej, co to było.
- Uczył was ten sam mistrz. Spytaj go, jak się to skończyło.
- Uratowałaś jego życie w niebezpiecznej sytuacji. Powiedz mu, jak to było.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej albo gdy opis Ruchu tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Dziwu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Eksperta;
- ☐ weź nowy Ruch Eksperta;
- ☐ dodaj nową opcję do swojej Siedziby;
- ☐ dodaj nową opcję do swojej Siedziby;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.

ŁOTRZYCA/ŁOTRZYK

Tak, siedzę w tym od jakiegoś czasu. Robiłam trochę tego, trochę tamtego. A gdy spotkałam ten tajny półświatek potworów i magii... Cóż... Nie różnił się aż tak od półświatka, który już znałam. Łatwo było się zadomowić, już to raz zrobiłam.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Pochodzenie, Problemy, Półświatek, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD – WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, zakamuflowany;
- twardy wzrok, przyjazny wzrok, czujny wzrok, śmiejące się oczy, wyrachowany wzrok;
- uliczne ciuchy, garnitur na miarę, tani garnitur, dres, nijakie ciuchy.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok +1, Spokój +1, Spryt +2, Hart =0, Dziw -1;
☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +1, Hart +2, Dziw =0;
☐ Urok -1, Spokój +2, Spryt +2, Hart =0, Dziw -1;
☐ Urok +2, Spokój +1, Spryt +1, Hart =0, Dziw -1;
☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt +1, Hart -1, Dziw +1;

POCHODZENIE

Nim zostałeś łowcą potworów robiłeś coś nie do końca legalnego. Co to było?

☐ **Chuligan**: możesz rzucać na Hart zamiast Uroku, gdy **Manipulujesz kimś**, grożąc przemocą.
☐ **Włamywacz**: gdy **włamujesz się do zabezpieczonego miejsca**, rzuć +Spryt. Przy 10+ wybierz trzy, przy 7–9 wybierz 2: wchodzisz niezauważony, wychodzisz niezauważony, nie zostawiasz bałaganu, znajdujesz to, po co przyszedłeś.
☐ **Krętacz**: gdy **Manipulujesz kimś**, możesz spytać Strażnika, co przekona tę osobę, by zrobiła to, co chcesz. Strażnik musi odpowiedzieć szczerze, choć niekoniecznie wyczerpująco.
☐ **Pośrednik**: gdy potrzebujesz **coś kupić lub sprzedać albo kogoś wynająć**, rzuć +Urok. Przy 10+ znasz kogoś, kto będzie zainteresowany. Przy 7–9 znasz jedyną osobę, która może to zrobić, ale jest problem. Wybierz jedną z opcji: jesteś jej dłużna; oszukała cię; oszukałeś ją. Przy porażce jedyna osoba, która może pomóc, nienawidzi cię.
☐ **Zabójca**: gdy wykonujesz pierwszy strzał w niespodziewającą się go ofiarę, zadajesz +2 Obrażenia.
☐ **Szarlatan**: gdy chcesz, by ludzie myśleli, że używasz magii, rzuć +Spokój. Przy 10+ widownia jest zdumiona i oszukana twoją iluzją. Przy 7–9 kilka razy coś pokręciłeś, może ktoś zauważy. Możesz też **Manipulować kimś** przy pomocy przepowiadania przyszłości. Gdy to robisz, dodatkowo spytaj, na co ma teraz nadzieję (nawet przy porażce).
☐ **Kieszonkowiec**: gdy **kradniesz coś drobnego**, rzuć +Urok. Przy 10+ masz to i okradana osoba nie zauważyła, że to zabierasz. Przy 7–9 wybierz: nie kradniesz tego, kradniesz coś innego lub ofiara potem cię pamięta.

PROBLEMY

W tym światku nie da się nie mieć wrogów. Wybierz co najmniej dwie opcje i podaj imiona tych ludzi:

- ☐ Policyjny detektyw, _____ uczynił złapanie cię swoim osobistym celem.
- ☐ Masz rywala, twojego pochodzenia, _____, który nigdy nie przegapi szansy, żeby zrobić coś twoim kosztem.
- ☐ Wkurzyłeś przestępcę mającego znajomości, _____, który zrobi, co tylko może, żeby cię zniszczyć.
- ☐ _____ to ktoś – człowiek lub potwór – o niezwykłych mocach, a ty wykorzystałeś tę osobę.
- ☐ _____ to stary partner, którego zdradziłeś w akcji.

PÓŁŚWIATEK

Wybierz, jak dowiedziałaś się o prawdziwym półświatku. Pamiętaj o tym, wybierając w kolejnej sekcji Ruchy, żeby wszystko do siebie pasowało.

- ☐ Twój cel okazał się niebezpieczną istotą. Wybierz: wampirem, wilkołakiem, trollem, reptilianinem.
- ☐ Twój współpracownik był czymś więcej, niż się wydawał. Wybierz: czarownikiem, demonem, Fae, psionikiem.
- ☐ Wynajął cię ktoś dziwny. Wybierz: nieśmiertelne bóstwo, ktoś spoza świata, wiedźma.
- ☐ Robota się spaprała, bo – między innymi – wpadłeś na (wybierz jedno): hordę goblinów, głodne ghule, pożeracza snów, salamandrę.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, *wybierz też dwa z Ruchów Łotrzyka*:

- ☐ **Artefakt**: „znalazłaś" i zatrzymałaś sobie magiczny artefakt z podręcznymi mocami. Wybierz jeden: ochronny amulet (1 pancerz magiczny ładowany), szczęśliwy talizman (działa jak punkt Fuksa, jednorazowy), grymuar (studiowanie go daje jednorazowe +1 do **Użycia magii**), uniwersalny klucz (otwiera wszystkie magiczne zamki), kamień impa (pomniejszy demon jest zmuszony, by służyć posiadaczowi; trzeba go przyzwać **Użyciem magii**).
- ☐ **Ekipa**: masz swoją ekipę, grupę trojga lub czworga osób, które pomogą ci z praktycznie czymkolwiek. Liczą się jako zespół (patrz strona 157).
- ☐ **Pakt z diabłem**: sprzedałeś duszę Diabłu. Wybierz jedną lub dwie rzeczy, które dostałeś: bogactwo, sława, młodość, zaspokojenie

zmysłów, umiejętności (+1 do dwóch Współczynników). Zapłacisz, gdy zginiesz, za sześć miesięcy (przy dwóch korzyściach) albo za rok.

- ☐ **Przyjaciele wśród glin**: znasz kilku policjantów, którzy mogą odwrócić wzrok albo zrobić ci przysługę w zamian za coś. Możesz **Działać pod presją**, gdy potrzebujesz się z nimi skontaktować, by odciągnąć uwagę służb porządkowych. Może mieć to swoją cenę, choć być może nieznaną od razu.
- ☐ **Gangster**: jesteś pełnoprawną członkinią gangu. Nazwij go i opisz, jak jego działalność pasuje do twojego pochodzenia. Możesz prosić członków gangu o pomoc, ale będą oczekiwać zapłaty. Twoi szefowie czasami będą mieli dla ciebie zadania, ale będą ci płacić. Będą patrzeć przez palce na drobne problemy, ale nie powinnaś oszukiwać innych pełnoprawnych gangsterów.
- ☐ **Kierowca**: masz ciągłe +1, gdy prowadzisz pojazd, i możesz uruchomić dowolny pojazd bez kluczyków (im starszy jest, tym mniej narzędzi do tego potrzebujesz). Masz też dwa przydatne, łatwo dostępne pojazdy (na przykład sportowy samochód i vana).
- ☐ **Swój teren**: twoja ekipa dba o to, by okoliczni mieszkańcy byli zadowoleni – pilnujecie ich bezpieczeństwa i dbacie, żeby wszystko dobrze szło. Gdy jesteś w swojej okolicy, zawsze znajdziesz kogoś, kto cię ukryje albo wykona drobną przysługę, nie zadając pytań.
- ☐ **Reputacja**: twoja przeszłość w półświatku jest znana. Gdy **ujawniasz, kim jesteś**, twoja przerażająca reputacja liczy się na potrzeby **Manipulowania kimś** jako powód, by ludzie zrobili to, o co prosisz. Ujawnienie jej może oczywiście wywołać potem problemy.

SPRZĘT

Skuteczne bronie, *wybierz trzy:*

- ☐ rewolwer kaliber 5,5 mm (1 obrażenie z bliska, przeładowanie, mały);
- ☐ rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- ☐ 9mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- ☐ strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa);
- ☐ karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleki, głośny);
- ☐ wielki nóż (1 obrażenia wręcz);
- ☐ pałka baseballowa (1 obrażenie wręcz);
- ☐ pistolet maszynowy (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, automatyczny);
- ☐ karabin (3 obrażenia z bliska/daleki, automatyczny).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Wie o twojej przestępczej przeszłości. Powiedz jej, jakie przestępstwa popełniłeś.
- Był przy tym, jak zdecydowałaś się porzucić dawne życie i polować na potwory. Wymyślcie, co się stało.
- Jest twoim młodszym rodzeństwem lub dzieckiem (być może adoptowanym). Troszczysz się o niego.
- To twoja kuzynka lub bardziej odległa krewna.
- Ocalił ci życie, gdy potwór cię zaskoczył. Jesteś mu dłużna.
- Pracowała z tobą nad czymś nielegalnym lub z szarej strefy. Wymyślcie, co to było.
- Jest twoim moralnym kompasem. Gdy omawiasz z nim sprawy, jej porada trzyma cię na dobrej ścieżce.
- Bardzo cię do niego ciągnie. Może pewnego dnia na niego zasłużysz.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Specyfika Łotrzyka: gdy wydasz punkt Fuksa, ktoś z twojej przeszłości (z Problemów lub Półświatka) wnet pojawi się w twoim życiu.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy Ruch tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Hartu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Łotrzyka;
- ☐ weź nowy Ruch Łotrzyka;
- ☐ zdobądź Sojusznika – kogoś z twojej starej ekipy;
- ☐ odzyskaj skrytkę pieniędzy z twoich dawnych dni; wystarczy, by żyć bez trosk przez rok lub dwa;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3,
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa.

ŁOWCZYNI/ŁOWCA SENSACJI

Potwory trzymają się w cieniach, ale istnieją i to ja je znajdę. Znajdę i nagram. Wtedy dowody będą niepodważalne, a to ja będę tą, która je znalazła. Pewnego dnia będę gwiazdą, zapamiętajcie moje słowa. Ej... poczułeś ten chłód? Szybko? Włącz kamery na podczerwień!

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Ruchy, Ekipę i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD – WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta;
- smukły, nerwowy, muskularny, schludny, rozedrgany, wysoki, niski;
- ubranie studenta, artystyczne ciuchy, stary garnitur, stylowy garnitur, strój na safari, kapelusz i płaszcz, praktyczne ubranie.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt +1, Hart =0, Dziw =0;
- ☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt +1, Hart -1, Dziw +1;
- ☐ Urok +2, Spokój +1, Spryt +1, Hart =0, Dziw -1;
- ☐ Urok +2, Spokój -1, Spryt +2, Hart -1, Dziw =0;
- ☐ Urok +2, Spokój +1, Spryt =0, Hart -1, Dziw +1.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, *wybierz też trzy z Ruchów Łowcy Sensacji*:

- ☐ **„Jakie to uczucie?”**: gdy wyciągasz ku jakiejś osobie swój aparat, kamerę lub mikrofon, ten ktoś automatycznie przerywa to, co robi. Może wrócić do tego zaraz po zajęciu się tobą, ale zdobywasz dość czasu, by inni zdążyli zadziałać.
- ☐ **Osobowość medialna**: **na początku każdej Tajemnicy** rzuć +Dziw. Przy 10+ zatrzymaj 2, a przy 7–9 zatrzymaj 1. Wydawaj zatrzymania w trakcie Tajemnicy, by ludzie, których spotykacie, znali cię od dobrej strony. Może czytali twojego bloga, słuchali twojego podcastu albo oglądali twój program w Internecie lub telewizji. Mogą przy okazji poprosić o autograf albo dać ci „gorący” trop.
- ☐ **Zawsze nagrywam**: masz możliwość wykorzystać jako materiał do **Badania tajemnicy** wszystko, co mogłaś nagrać – możesz więc analizować rozmowy ze świadkami, miejsca ataku i tak dalej, ze swojego laptopa.
- ☐ **Jestem dziennikarzem!**: gdy **Badasz tajemnicę,** rozmawiając ze świadkami i okolicznymi mieszkańcami lub w inny sposób wymagający umiejętności społecznych, rzuć +Urok zamiast +Spryt.
- ☐ **Wiarygodność**: normalni ludzie wierzą, że uważasz za prawdę wszystko to, co im mówisz. Jeśli jest niewiarygodne, mogą uznać, że jesteś szalona, ale nie, że kłamiesz.
- ☐ **Prasówka z dziwności**: gdy czytasz najnowsze wiadomości z różnych źródeł, szukając dziwnych spraw, dostajesz jednorazowe +1.
- ☐ **Wygodna praca**: jesteś zatrudniona – masz stałą pensję i prawie nie masz nadzoru. O ile tylko wysyłasz co kilka dni historię, nieważne jak dziwaczną, jesteś ustawiona. Raz na jakiś czas pracodawcy wyślą cię w konkretne miejsce, zwykle w związku z nadnaturalnymi wydarzeniami… Chyba że będą chcieli pokazać ludzkie sprawy – wtedy to może być coś w rodzaju pokazu kotków lub jarmarku rolniczego.

EKIPA

Zdecyduj, czy twoja ekipa to inni Łowcy, czy masz osobny zespół. Jeśli to osobny zespół, może składać się z 1 do 3 osób. Wybierz dla każdej imię i zajęcie. Jeśli to inni Łowcy, ustalcie razem, kto dostaje które zajęcie.

Zajęcia: kamerzystka, dźwiękowiec, składaczka, przynieś-zanieś-pozamiataj, węszyciel, szoferka, reżyser, producentka, ochroniarz.

SPRZĘT

Masz laptopa, trzy urządzenia do nagrywania, dwa wykrywacze i jedną subtelną broń.

Urządzenia do nagrywania (*wybierz trzy*):

- ☐ kamera cyfrowa;
- ☐ malutka kamerka cyfrowa;
- ☐ kamera na kliszę (8 mm lub 16 mm);
- ☐ cyfrowy dyktafon;
- ☐ magnetofon kasetowy;
- ☐ kamera na podczerwień;
- ☐ profesjonalny sprzęt do nagrywania dźwięku z mikrofonem na wysięgniku;
- ☐ zdalnie sterowany dron z kamerą;
- ☐ kamera do nagrywania w słabym oświetleniu;
- ☐ kamera ze stabilizatorem;
- ☐ mikrofon optyczny;
- ☐ aparat-lustrzanka.

Wykrywacze (*wybierz dwa*):

- ☐ wykrywacz pola energetycznego;
- ☐ wykrywacz wahań temperatury;
- ☐ plansza Ouija;
- ☐ wilgotnościomierz;
- ☐ różdżka radiestetyczna;
- ☐ zestaw testów chemicznych;
- ☐ wykrywacz metali;
- ☐ kompas;
- ☐ GPS;
- ☐ dalmierz laserowy;
- ☐ wahadełko.

Subtelne bronie (*wybierz jedną*):

- ☐ rewolwer 7,65 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, mały);
- ☐ pistolet 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- ☐ nóż (1 obrażenie wręcz, ukryty);
- ☐ scyzoryk/nóż kieszonkowy (1 obrażenie wręcz, ukryty, użyteczny).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Podkochujesz się w tej postaci. Spytaj, czy to zauważyła.
- Jesteście najlepszymi przyjaciółmi ze szkoły albo uczelni (może filmówki?)
- Spotkaliście się, gdy zabijała potwora, o którym kręciłeś materiał. Spytaj, co to było.
- Nie udało mu się zabić potwora przez coś, co zrobiłaś. Spytaj, co zepsułaś.
- W prasie miało ukazać się coś, co by jej zagroziło, ale zamiotłeś to pod dywan.
- Uratowała ci skórę, gdy zrobiłeś coś głupiego. Spytaj, co zrobiłeś.
- Wielki miłośnik twoich reportaży. Spytaj, czy się z tym kryje, czy wszyscy wiedzą.
- Jesteście bliskimi lub dalekimi krewnymi. Zadecydujcie razem, jakie dokładnie są między wami powiązania.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy opis Ruch tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Dziwu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Łowcy Sensacji;
- ☐ weź nowy Ruch Łowcy Sensacji;
- ☐ zdobądź Sojusznika – to może być jeden z członków twojej ekipy lub nowa ekipa jako ekipa Sojuszników;
- ☐ uzyskaj taką Siedzibę, jak ma Ekspert, z jedną opcją i pracownią filmową;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa.

POMYSŁ NA DRUŻYNĘ Z ŁOWCZYNIĄ SENSACJI W CENTRUM: POTWORNA PRAWDA TV

Drużyna prowadzi internetowy kanał, na którym przedstawia swoje łowy na potwory i uczy widzów o tym, jakie istoty istnieją naprawdę.

Łowczyni Sensacji musi tu być, Spiskolog lub Ekspertka dobrze wyszukują informacje, Wybraniec lub Mścicielka służą muskułami, Śmiertelnik może robić kawę, a ktokolwiek inny potrzymać kamerę lub mikrofon.

MŚCICIELKA/MŚCICIEL

Zabrali tych, których kochałem. Wtedy brakowało mi sił, by walczyć, ale uczyłem się, trenowałem, a teraz jestem gotowy oczyścić świat z ich skazy. Zabiję wszystkich. To wszystko, co mi zostało.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, to, kogo straciłeś, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD – WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, zakryty;
- smutne spojrzenie, lodowate spojrzenie, wściekłe spojrzenie, dystansujące spojrzenie, pozbawione emocji spojrzenie, skrzywdzone spojrzenie, udręczone spojrzenie;
- nieokreślone ubranie, zużyte ciuchy, codzienne ubranie, strój myśliwski, strój z demobilu, stare ciuchy.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok =0, Spokój +1, Spryt -1, Hart +2, Dziw +1;
☐ Urok =0, Spokój =0, Spryt +1, Hart +2, Dziw =0;
☐ Urok +1, Spokój =0 , Spryt +1, Hart +2, Dziw -1;
☐ Urok -1, Spokój -1, Spryt =0, Hart +2, Dziw +2;
☐ Urok +1, Spokój -1, Spryt =0, Hart +2, Dziw +1.

KOGO STRACIŁEŚ?

Kogo straciłeś? *Wybierz jedno lub więcej*:

☐ rodzic(e): _____
☐ rodzeństwo: _____
☐ małżonka/partner: _____
☐ dziecko/dzieci: _____
☐ najlepsza przyjaciółka: _____

CO JEST WINNE?

Za zgodą Strażnika wybierz rodzaj potwora:

Poluję na: _____

Czemu nie mogłeś ich uratować? Byłeś (*wybierz jedno lub więcej*):

☐ winny;
☐ samolubny;
☐ ranny;
☐ słaby;
☐ powolny;
☐ przerażony;
☐ wypierający;
☐ zamieszany w to.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi Ruchami, dostajesz też trzy z Ruchów Mścicielki:

Zawsze masz ten:

■ **Znam swój cel**: dostajesz ciągłe +1, gdy wiesz, że Potwór, którego badasz, ścigasz lub z którym walczysz należy do rodzaju, który skrzywdził twoich bliskich.

I wybierz dwa z tych:

- ☐ **Berserk**: bez względu na to, ile obrażeń otrzymasz, utrzymujesz się na nogach do końca trwającej walki. Podczas walki Strażnik nie może używać Ruchów obrażeń na tobie, a ty nie możesz zginąć. Gdy walka się skończy, wszystkie efekty obrażeń zaczynają działać.
- ☐ **NIGDY WIĘCEJ**: w walce możesz **Chronić kogoś** bez rzutu, tak jakbyś wyrzuciła 10+, ale wtedy nie możesz otrzymać mniej obrażeń.
- ☐ **Co mnie nie zabije...**: jeśli w walce otrzymałeś obrażenia, masz ciągłe +1 do jej końca.
- ☐ **Zapał**: gdy **Manipulujesz kimś**, rzucasz +Hart zamiast +Urok.
- ☐ **Bezpieczeństwo przede wszystkim**: zmajstrowałaś dodatkową ochronę dla twojego sprzętu, dając sobie +1 pancerza (do maksymalnie 2 pancerza).
- ☐ **Chałupnicza chirurgia**: gdy **udzielasz komuś** (w tym sobie) **pierwszej pomocy na szybko**, rzuć +Spokój. Przy 10+ wszystko w porządku, liczy się to jako normalna pierwsza pomoc, a dodatkowo stabilizujesz ranę i leczysz 1 obrażenie. Przy 7–9 twoje działanie liczy się jako normalna pierwsza pomoc, a dodatkowo wybierz jedną z możliwości:
  - stabilizujesz rany, ale pacjent otrzymuje jednorazowe -1;
  - wylecz 1 obrażenie i ustabilizuj tymczasowo, ale potem rana wróci jako 2 obrażenia i znów będzie niestabilna;
  - wylecz 1 obrażenie i ustabilizuj, ale pacjent ma ciągłe -1, póki to nie zostanie porządnie doleczone.
- ☐ **Kwestia sprzętu**: walcząc swoją ikoniczną bronią (patrz Sprzęt), dostajesz +1 do **Dawania wycisku**.

SPRZĘT

Wybierz jedną ikoniczną broń i dwie praktyczne bronie.

Masz odzież ochronną pasującą do twojego stroju wartą 1 pancerz.

Jeśli chcesz, możesz mieć klasyczny samochód, klasyczny motocykl, niepozorną furgonetkę lub niepozornego dostawczaka.

Ikoniczne bronie, *wybierz jedną:*

- ☐ spiłowana strzelba (3 obrażenia wręcz i z bliska, krwawa, głośna, przeładowywana);
- ☐ działko ręczne (3 obrażenia z bliska, głośne);
- ☐ nóż do walki (2 obrażenia wręcz, cichy);
- ☐ wielki miecz lub wielki topór (3 obrażenia wręcz, krwawy, ciężki);
- ☐ broń specjalnie na twoich wrogów, np. kołki i młotek na wampiry, srebrny sztylet na wilkołaki itp. (4 obrażenia na konkretną istotę, 1 obrażenie na inne, cechy ustalone ze Strażnikiem);

- ☐ zaczarowany sztylet (2 obrażenia wręcz, magiczny);
- ☐ piła łańcuchowa (3 obrażenia wręcz, krwawa, niesprawna, głośna).

Praktyczne bronie, *wybierz dwie:*

- ☐ rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- ☐ pistolet kaliber 9mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- ☐ karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleki, głośny);
- ☐ strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa);
- ☐ wielki nóż (1 obrażenie wręcz);
- ☐ mosiężny kastet (1 obrażenie wręcz do ukrycia);
- ☐ działko szturmowe (3 obrażenia z bliska obszarowe głośne przeładowywane).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Pomogła ci w kluczowym momencie twojego poszukiwania zemsty. Powiedz jej, z czym potrzebowałeś pomocy.
- Stanął między tobą a tym, co potrzebowałaś odkryć. Spytaj go, dlaczego to zrobił.
- Te potwory jej też odebrały przyjaciela lub krewnego. Spytaj ją, kto to był.
- To twój krewny – bliski lub odległy. Spytaj go, jak jesteście spokrewnieni.
- Uratowałaś jego życie, gdy był żałosnym łowcą-amatorem. Zapytaj go, przed czym go obroniłaś.
- Pokazała ci podstawy, gdy uczyłeś się walczyć.
- Widział, jak zupełnie tracisz kontrolę i wpadasz w szał. Powiedz mu, w jakiej sytuacji to było, i spytaj, jakie szkody spowodowałaś.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej albo gdy opis Ruchu tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Hartu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Dziwu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Mściciela;
- ☐ weź nowy Ruch Mściciela;
- ☐ uzyskaj Siedzibę taką, jak ma Ekspert, z dwiema opcjami;
- ☐ dodaj do swojej Siedziby jeszcze jedną opcję;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ znajdujesz trop potwora, który odebrał ci bliskich. Strażnik musi uczynić go tematem kolejnej Tajemnicy. Zmień cel swojej zemsty. Wybierz inny gatunek potwora; **Znam swój cel** od teraz odnosi się do niego.

NIEBIANKA/NIEBIANIN

Jam jest Światłością, jam jest Mieczem.

Niosę słabym ochronę przed Ciemnością.

Wszelkie Zło się mnie lęka, bo jestem jego zgubą.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Zadanie, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, androgyniczny, bezpłciowy;
- gorejący wzrok, przerażający wzrok, spokojny wzrok, iskrzący wzrok, bystry wzrok, gwieździsty wzrok, błyszczący wzrok;
- brudne ubranie, idealny garnitur, wymiętoszony garnitur, codzienne ubrania, wygodne ubrania.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok +1, Spokój +1, Spryt -1, Hart +2, Dziw =0;
☐ Urok -1, Spokój +2, Spryt -1, Hart +2, Dziw =0;
☐ Urok -1, Spokój =0, Spryt +1, Hart +2, Dziw +1;
☐ Urok +1, Spokój +1, Spryt =0, Hart +2, Dziw -1;
☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt =0, Hart +2, Dziw +1.

ZADANIE

Zesłanie cię na Ziemię miało jakiś cel. *Wybierz jeden*:

☐ Masz zwalczać tu machinacje jakiegoś Adwersarza.
☐ Zbliża się Koniec. Masz prowadzić tych Łowców, by mu zapobiegli.
☐ Zbliża się Koniec. Masz prowadzić tych Łowców i upewnić się, że do niego dojdzie.
☐ Zostałeś wygnany. Musisz pracować w imię Dobra bez zwracania na siebie uwagi twoich braci i sióstr, bo oni mają obowiązek stracić cię za twoje zbrodnie.
☐ Jeden z pozostałych Łowców ma kluczową rolę do odegrania w nadchodzących wydarzeniach. Musisz przygotować go do tej roli i bronić za wszelką cenę.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi Ruchami, *wybierz też trzy z Ruchów Niebianina*:

☐ **Szef spoza świata**: **na początku każdej Tajemnicy** rzuć +Dziw. Przy 10+ twoi Przełożeni zlecają ci zrobienie czegoś prostego. Przy 7–9 zlecają coś skomplikowanego lub wymagającego. W obu przypadkach możesz od razu zadać im jedno pytanie z Ruchu **Badaj tajemnicę**. Przy porażce wymagają od ciebie zrobienia czegoś okropnego. Jeśli nie osiągniesz tego, co miałaś zrobić, nie możesz znów używać tego Ruchu, póki nie odpokutujesz swojej porażki.
☐ **Anielskie skrzydła**: możesz się natychmiast przenosić do miejsc, w których byłeś, oraz do osób, które dobrze znasz. Jeśli zabierasz ze sobą osobę lub dwie, rzuć +Dziw. Przy 10+ wszyscy trafiacie tam, gdzie chciałeś. Przy 7–9 nie wychodzi ci. Zostajecie rozdzieleni lub wszyscy lądujecie nie tam, gdzie chciałeś.

- ☐ **Zawsze pod ręką**: możesz przechować dowolny mały przedmiot w magicznej przestrzeni, do której nikt inny nie jest w stanie się dostać. Możesz odzyskać cokolwiek, co schowałaś, w dowolnym momencie – pojawia się to w twojej dłoni.
- ☐ **Ukojenie**: **gdy przez kilka sekund mówisz do kogoś spokojnym głosem**, możesz go uspokoić, wyciszając panikę, gniew i inne negatywne emocje. Dopóki twój głos jest słyszalny, to działa nawet wtedy, gdy przyczyna ich emocji wciąż jest obecna.
- ☐ **Nakładanie rąk**: twój dotyk może leczyć rany i choroby. Gdy **Nakładasz ręce na kogoś rannego**, rzuć +Spokój. Przy 10+ leczysz 2 obrażenia lub choroby oraz stabilizujesz leczonego. Przy 7–9 możesz leczyć jak przy 10+, ale wtedy przejmujesz leczone obrażenia lub chorobę. Przy porażce twoja aura powoduje nowe obrażenia.
- ☐ **Odpędzenie zła**: możesz **wygnać pobliską nienaturalną istotę**. Rzuć +Hart. Przy 10+ jest wygnana. Przy 7–9 chwilkę potrwa, nim wygnanie zadziała – istota zdąży zrobić akcję lub dwie. W obu przypadkach odpędzana istota nie odnosi żadnych obrażeń, a ty nie masz kontroli nad tym, dokąd trafia. Przy porażce coś ją tu trzyma. To źle. Ten Ruch może być użyty wobec nienaturalnych Łowców (np. Potwora).
- ☐ **Ugodzenie**: twoje ciało i boska broń zawsze liczą się jako słabość Potwora, z którym walczysz. Twoje ataki bez broni zadają 2 obrażenia krwawe w zwarciu/wręcz.

SPRZĘT

Wybierz jedną **boską broń**:

- ☐ gorejący miecz (3 obrażenia wręcz, ognisty, święty);
- ☐ młot gromu (3 obrażenia wręcz, ogłuszający, święty);
- ☐ kolczasty bicz (3 obrażenia wręcz, obszarowy, krwawy, święty);
- ☐ Torba Pięciu Demonów (3 obrażenia wręcz, magiczna, święta);
- ☐ srebrny trójząb (3 obrażenia wręcz, srebrny, święty).

Masz też boski pancerz (1 pancerz, święty). Wygląda adekwatnie do twojego niebiańskiego pochodzenia.

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Jeśli twoją misją jest chronić jednego z pozostałych Łowców, powiedz mu, że ma kluczową rolę w nadchodzących wydarzeniach. Jesteś tu, by go prowadzić i ochraniać.
- Nie powinien być częścią tej sytuacji, proroctwa w ogóle o nim nie wspominają. To przykuwa twoją uwagę, ale jeszcze nie wiesz, co to właściwie znaczy.
- Ma dobre i sprawiedliwe serce. Musisz pomóc, by takie pozostało.
- Jest wynaturzeniem i powinna zostać zniszczona. Nie możesz jednak tego zrobić – ustal z nią, dlaczego dokładnie.
- Jego modlitwa (być może nieformalna lub nawet nieświadoma) wezwała cię.
- Odczuwasz do niej seksualny pociąg. Związane z tym emocje śmiertelnych wprawiają cię w zmieszanie.
- Uratował twoje życie, a ty rozumiesz (intelektualnie, jeśli nie emocjonalnie), że jesteś mu coś za to winien.
- To do niej idziesz po rady w sprawie życia śmiertelnych – seksu, jedzenia, narkotyków, telewizji itp.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej albo gdy opis Ruchu tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Hartu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Dziwu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Niebianina;
- ☐ weź nowy Ruch Niebianina;
- ☐ uzyskaj sojusznika – pomniejsze niebiańskie stworzenie zesłane, by pomóc w Twojej misji;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa;
- ☐ zmień swoją misję. Wybierz inną z normalnych opcji lub (za zgodą Strażnika) wymyśl własną.

OPĘTANA/OPĘTANY

Mogę robić rzeczy – rzeczy, których normalni ludzie nie potrafią. Jednak ma to cenę; jeszcze jej nie zapłaciłam w pełni, ale rachunek wnet przyjdzie. Lepiej, żebym ci więcej nie mówiła. Zbliżysz się za bardzo, to coś ci się stanie.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Mroczną Stronę, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, chłopiec, dziewczyna, zakamuflowany, androgyniczny;
- płonący wzrok, mroczny wzrok, oczy pełne bólu, pusty wzrok, niemrugające oczy, przebijający wzrok, skryte w cieniu oczy, niepokojący wzrok;
- zużyte ciuchy, codzienne ciuchy, ciuchy gota, schludne ubranie, nerdowskie ciuchy.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok +1, Spokój =0, Spryt +1, Hart -1, Dziw +2;
☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt =0, Hart +1, Dziw +2;
☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt -1, Hart -1, Dziw +2;
☐ Urok =0, Spokój -1, Spryt +1, Hart +1, Dziw +2;
☐ Urok -1, Spokój -1, Spryt +2, Hart =0, Dziw +2.

MROCZNA STRONA

Twoje moce mają nieczyste źródło i czasami kusi cię robienie rzeczy, których robić nie powinieneś. Mogą to być rozkazy od tego, co dało ci moce, albo popędy wypływające z twojej podświadomości… jakoś tak. Co by to nie było, jest niepokojące.

Wybierz trzy cechy twojej Mrocznej Strony:

☐ przemoc;
☐ depresja;
☐ tajemnice;
☐ żądza;
☐ mroczny pakt;
☐ wina;
☐ bezduszność;
☐ uzależnienie;
☐ wahania nastroju;
☐ złość;
☐ samozniszczenie;
☐ głód mocy;
☐ kiepska kontrola popędów;
☐ halucynacje;
☐ ból;
☐ paranoja.

Strażnik może prosić o zrobienie paskudnych rzeczy zgodnych z tymi cechami, gdy twoje moce tego oczekują. Jeśli się zgodzisz, zaznacz doświadczenie. Jeśli tego nie zrobisz, twoje moce stają się niedostępne do końca Tajemnicy lub aż się ugniesz. Gdy zapełniasz punkty Fuksa, te żądania stają się większe i wredniejsze.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi Ruchami, *wybierz też trzy z Ruchów Opętanego*:

- ☐ **Telepatia**: możesz czytać myśli ludzi i układać słowa w ich umysłach. Może ci to pozwolić **Badać tajemnicę** lub **Ogarniać problem** bez rozmawiania. Możesz też **Manipulować kimś**, nie odzywając się. Wciąż normalnie rzucasz na te Ruchy, ale ludzi będzie zaskakiwać dziwność twojej mentalnej komunikacji.
- ☐ **Klątwa**: gdy rzucasz czar (dzięki **Używaniu magii**) poza normalnymi efektami możesz wybrać z następujących:
- ☐ **cel zaraża się chorobą;**
- ☐ **cel natychmiast otrzymuje obrażenia (2 obrażenia, magiczne, ignorujące pancerz);**
- ☐ **cel psuje coś cennego lub ważnego.**
- ☐ **Wzrok**: możesz widzieć niewidzialne, zwłaszcza duchy i magiczne oddziaływania. Możesz komunikować się z duchami, które widzisz, i może nawet się z nimi układać. Dają ci też więcej okazji do wypatrzenia poszlak podczas **Badania tajemnicy**.
- ☐ **Wizje**: **na początku każdej Tajemnicy** rzuć +Dziw. Przy 10+ masz szczegółową wizję czegoś złego, co się wydarzy. Dostajesz jednorazowe +1 do powstrzymywania tego wydarzenia i zakreślasz doświadczenie, jeśli ci się uda. Przy 7–9 masz mglisty obraz czegoś złego, co się wydarzy – zakreśl doświadczenie, jeśli to powstrzymasz. Przy porażce masz wizję, w której dzieje ci się coś złego, a Strażnik zatrzymuje 3, które wydaje jedno za jeden jako kary do twoich testów.
- ☐ **Przeczucia**: gdy **coś złego dzieje się** (lub zaraz się wydarzy) gdzieś, gdzie cię nie ma, rzuć +Spryt. Przy 10+ wiedziałeś, gdzie masz iść, i docierasz tam na czas. Przy 7–9 docierasz spóźniony – na czas, by zainterweniować, lecz za późno, by zupełnie to powstrzymać. Przy porażce trafiasz tam akurat w takim momencie, by samemu wpaść w kłopoty.
- ☐ **Dostrojenie się**: możesz **Dostroić swój umysł do potwora lub poplecznika**. Rzuć +Dziw. Przy 10+ zatrzymaj 3, przy 7–9 zatrzymaj 1. Przy porażce potwór wie o tobie. Wydaj zatrzymanie, by zadać Strażnikowi jedno z poniższych pytań i zdobyć ciągłe +1, póki działasz w związku z odpowiedzią:
  - *Gdzie ta istota jest teraz?*
  - *Co planuje teraz zrobić?*
  - *Kogo zaatakuje jako kolejnego?*
  - *Kogo uważa za największe zagrożenie?*
  - *Jak mogę przyciągnąć jej uwagę?*

- ☐ **Zrób kuku**: możesz używać swoich mocy, by **Dawać wycisk** – rzuć +Dziw zamiast +Hart. Ten atak zadaje 2 obrażenia z bliska, rzucające się w oczy, ignorujące pancerz. Przy porażce doświadczysz magicznych kłopotów.
- ☐ **Peszek**: możesz wywołać zbiegi okoliczności. **Gdy sprowadzasz na kogoś pecha**, rzuć +Dziw. Przy 10+ zatrzymaj 2, a przy 7–9 zatrzymaj 1. Przy porażce Strażnik zatrzymuje 2 i może używać ich przeciwko tobie tak, jak ty przeciwko innym. Za zatrzymanie możesz:
  - przeszkodzić Łowcy, nakładając jednorazowe -1;
  - pomóc Łowcy, dając jednorazowe +1 za sprawą przeszkodzenia przeciwnikowi;
  - przeszkodzić Potworowi, Poplecznikowi lub Statyście w tym, co chce zrobić;
  - zadać celowi 1 obrażenie za sprawą wypadku;
  - cel znajduje coś, co mu zostawiasz;
  - cel gubi coś, co wnet znajdziesz.

SPRZĘT

Masz dwie normalne bronie i magiczne przedmioty lub amulety, których używasz, by wezwać swoje moce.

Normalne bronie *(wybierz dwie):*

- ☐ rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- ☐ pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- ☐ karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleka, głośna);
- ☐ strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawy);
- ☐ wielki nóż (1 obrażenia wręcz).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Nauczyła cię kontrolować twoje moce – na tyle, że teraz w ogóle nad nimi panujesz.
- Jesteście spokrewnieni. Wspólnie zdecydujcie, jak dokładnie.
- Jesteście małżeństwem lub parą. Wspólnie zdecydujcie, co dokładnie was łączy.
- Jesteście starymi przyjaciółmi i w pełni sobie ufacie.
- Użyłaś na nim kiedyś swoich mocy. Zdecyduj, czy powód był egoistyczny, czy nie, i powiedz mu, czy to odkrył.
- Znacie się od jakiegoś czasu, ale odkąd objawiły się twoje moce, trzymasz go na emocjonalny dystans.
- Ma nadzieję, że pomoże ci kontrolować twoje moce.
- Widziała, jak używasz swoich mocy dla własnej korzyści lub z zemsty. Spytaj, kim była ofiara, a potem powiedz, co zrobiłeś.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Specyfika Opętanego: gdy wydajesz kolejne punkty Fuksa, potrzeby twojej Mrocznej Strony stają się paskudniejsze.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy opis Ruchu tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Dziwu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Opętanego;
- ☐ weź nowy Ruch Opętanego;
- ☐ zmień niektóre lub wszystkie cechy twojej Mrocznej Strony;
- ☐ zdobądź Bibliotekę Magii, taką jak w opcji Siedziby Eksperta;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ odkrywasz, jak używać swoich mocy za niższą cenę; trwale usuń jedną z cech Mrocznej Strony.

POMOCNICZKA/POMOCNIK

W sumie nie jestem jakoś bardzo twardy. I wiem mało o magii, potworach i tym wszystkim. Ale znalazłem Bohaterkę. Kogoś lepszego ode mnie. A ona czasami potrzebuje drugiej pary rąk, żeby skupić się na bohaterstwie. A ja mogę się od niej uczyć i może kiedyś też zostanę wielkim bohaterem.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Bohatera, Wygląd, Współczynniki, Ruchy, Ekipę i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

BOHATERKA/BOHATER

Wybierz jedno z pozostałych Łowców, które jest twoją Bohaterką lub Bohaterem. Ta osoba jest tak wspaniałym łowcą potworów, że postanowiłeś poświęcić swój czas na pomaganie jej.

Pomyśl o tej postaci i zdecyduj, co was łączy. Może to starsze rodzeństwo, rodzic lub przyjaciel, który zawsze był od ciebie lepszy? A może Bohaterka ocaliła cię przed potworem albo przypadkiem odkryłeś, że na nie poluje? Porozmawiaj z graczem prowadzącym tę postać, by upewnić się, że twój pomysł mu pasuje.

Gdy ten gracz wybierze Współczynniki, spytaj, który jest najwyższy. Starasz się naśladować tę postać, więc dostajesz do niego +1. Jeśli kilka jest równie wysokich, ty wybierasz, do którego dodać +1.

WYGLĄD

Spójrz na wybory z Roli twojego Bohatera. Wybierz i skopiuj jeden z nich – ty też tak wyglądasz.

Przy pozostałych opcjach wybierz jedną z każdej linijki. To mogą być te same, które wybrał twój Bohater, ale nie muszą.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok +2, Spokój -1, Spryt +1, Hart -1, Dziw =0;
- ☐ Urok +1, Spokój +1, Spryt +1, Hart =0, Dziw =0;
- ☐ Urok +1, Spokój +1, Spryt +2, Hart -1, Dziw =0;
- ☐ Urok =0, Spokój -1, Spryt +1, Hart -1, Dziw +2;
- ☐ Urok +1, Spokój =0, Spryt +1, Hart -1, Dziw +1.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, dostajesz też trzy z Ruchów Pomocnika:

Zawsze masz ten:

- ■ **Drużyna przede wszystkim**: masz +1 do wszystkich testów na **Wspieranie kogoś**, gdy wspierasz swoją Bohaterkę premia rośnie do +2.

Wybierz też dwa z tych:

- ☐ **Zaopatrzeniowiec**: to ty nosisz sprzęt twojego Bohatera. Możesz więc używać wszystkiego z jego listy Sprzętu – chyba, że on właśnie tego używa. W dodatku jeśli dany przedmiot nie jest unikatowy, masz przy sobie jego zapas. Wszystkich takich rzeczy możesz używać nawet wtedy, gdy Bohater też obecnie z nich korzysta.
- ☐ **Jak sobie życzysz**: zaznacz doświadczenie zawsze, gdy Bohaterka rozkazuje ci lub prosi cię o coś, czego nie chcesz zrobić, ale i tak to robisz.
- ☐ **Ojć!**: gdy Potwór (lub ktokolwiek inny) pojawia się, a ty **szukasz miejsca, by się ukryć**, rzuć +Spryt. Przy 10+ jesteś w najlepszej pobliskiej kryjówce, zanim Potwór cię zauważy. Przy 7–9 wybierz jedno z poniższych:
  - ukryłaś się skutecznie, ale Potwór stoi między tobą a drogą ucieczki;
  - chwilowo się ukryłaś, ale Potwór wnet zauważy twoją kryjówkę;
  - ukryłaś się skuteczne, ale zostawiłaś coś ważnego na widoku.
- ☐ **Ochroniarz**: gdy coś złego ma się zdarzyć twojemu Bohaterowi, twoim towarzyszom lub Statyście, a ty jesteś w pobliżu, możesz rzucić się w objęcia niebezpieczeństwa. To, co miało się zdarzyć komuś innemu, zamiast tego przydarza się tobie.
- ☐ **Ja też!**: gdy twoja Bohaterka wykonuje rzut na Ruch, a ty kopiujesz jej zachowanie (wykonując ten sam Ruch), nie musisz rzucać – możesz zamiast tego wykorzystać wynik rzutu kośćmi Bohaterki.
- ☐ **Na twoje konto**: gdy **Wspierasz** swojego Bohatera, możesz zamienić jego wynik rzutu z twoim. Oboje wyliczcie swoje wyniki, jakbyście wyrzucili to, co jest na kościach tego drugiego.
- ☐ **Uczennica**: zdobądź Ruch, który ma twoja Bohaterka.

SPRZĘT

Wybierz jedną broń z opcji Sprzętu twojego Bohatera i *dwie* z broni Pomocnika podanych niżej.

Broń Bohatera: _____

Bronie Pomocnika (*wybierz dwie)*:

- ☐ rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, głośny);
- ☐ strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa);
- ☐ kij bejsbolowy (2 obrażenia wręcz);
- ☐ pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- ☐ duży nóż (1 obrażenie wręcz).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- To twój Bohater.
- Trochę zazdrościsz tej postaci jej relacji z twoją Bohaterką.
- Coś czujesz do tej postaci, ale musisz zostać prawdziwym bohaterem, by być godnym jej miłości.
- Byliście od lat przyjaciółmi – zdecydujcie wspólnie, gdzie i kiedy się poznaliście.
- Zżyliście się ze sobą błyskawicznie po pokonaniu wspólnie potwora, gdy pierwszy raz działaliście razem. Wspólnie ustalcie szczegóły.
- Ta postać znała cię, gdy byłaś nikim. Powiedz jej coś o tym, kim wtedy byłaś, a czego teraz się wstydzisz.
- Na początku bycia Łowcą nie do końca wiedziałeś, co robić. Ta postać przedstawiła cię twojej Bohaterce.
- Ta postać uratowała ci życie, gdy byłeś zdezorientowany lub nie miałeś sił o siebie walczyć. Jesteś jej coś winien. Powiedz jej, jak to było.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy opis Ruch tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Hartu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Pomocnika;
- ☐ weź nowy Ruch Pomocnika;
- ☐ zdobądź Sojusznika – kolejnego pomocnika twojego Bohatera i twojego młodszego zastępcę;
- ☐ zmień Rolę na taką samą, jaką ma twoja Bohaterka (ta możliwość zawiesza regułę, że w grze może być tylko jedna postać z daną Rolą);
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa Podstawowe Ruchy jako Zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne Podstawowe Ruchy jako Zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa;
- ☐ wybierz nowego Bohatera; twoje Ruchy, które mówią o Bohaterze, teraz odnoszą się do niego.

POTWÓR

Czuję głód, żądzę zniszczenia. Walczę jednak z nimi, nigdy się im nie poddaję. Już nie jestem człowiekiem, takim prawdziwym człowiekiem, ale muszę bronić tych, którzy ludźmi wciąż są. Dzięki temu mogę sobie powtarzać, że różnię się od innych potworów. Czasami nawet w to wierzę.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Gatunek, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, tajemniczy, transgresyjny;
- złowróżbna aura, aura potęgi, mroczna aura, niepokojąca aura, aura energii, zła aura, zwierzęca aura;
- staroświeckie ubrania, codzienne ubrania, podniszczone ubrania, szyte na miarę ubrania, stylowe ubrania, uliczne ubrania, ubrania podróżne.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok -1, Spokój -1, Spryt =0, Hart +2, Dziw +3;
- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +1, Hart =0, Dziw +3;
- ☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt -1, Hart -1, Dziw +3;
- ☐ Urok -2, Spokój +2, Spryt =0, Hart =0, Dziw +3;
- ☐ Urok =0, Spokój -1, Spryt +2, Hart -1, Dziw +3;

GATUNEK

Jesteś w połowie człowiekiem, a w połowie potworem. Zdecyduj, czy taki się urodziłeś, czy pierwotnie byłeś człowiekiem i coś cię przemieniło.

Następnie zdecyduj, czy zawsze starałeś się być dobry, czy byłeś zły i zmieniłeś strony.

Określ to, jakim gatunkiem potwora jesteś, wybierając Klątwę, Ruchy i Naturalne ataki.

Stwórz takiego potwora, jakim chcesz być: to, co wybierzesz, określa twój gatunek w waszej grze. Kilka klasycznych potworów z propozycjami wyborów jest wypisanych poniżej. To *tylko* propozycje: śmiało stwórz inną wersję!

PROPOZYCJE GATUNKÓW POTWORÓW

- **Wampir.** *Klątwa* – pożywianie się (krew lub siły życiowe). *Naturalne ataki* – podstawa: wysysanie życia lub kły; dodaj do podstawy +1 obrażenie. *Ruchy* – **Nieśmiertelny** lub **Niespożyta witalność**; **Kontrola umysłu**.
- **Wilkołak.** *Klątwa* – wrażliwość (srebro). *Naturalne ataki* – podstawa: kły i podstawa: pazury. *Ruchy* – **Zmiennokształtny** (zmiana w wilka i/lub człowieka-wilka); **Szpony bestii** lub **Przeklęta siła**.
- **Duch.** *Klątwa* – wrażliwość (sól). *Naturalne ataki* – podstawa: magiczna moc; dodaj do podstawy zasięg wręcz. *Ruchy* – **Bezcielesny**, **Nieśmiertelny**.

- **Fae.** *Klątwa* – czysta pasja (radość). *Naturalne ataki* – podstawa: magiczna moc; dodaj do podstawy ignorowanie pancerza. *Ruchy* – **Lot**, **Nadnaturalna szybkość**.
- **Demon**. *Klątwa* – czysta pasja (okrucieństwo). *Naturalne ataki* – podstawa: pazury, +1 obrażenie do pazurów. *Ruchy* – **Mroczny dyplomata**, **Niespożyta witalność**.
- **Ork**. *Klątwa* – mroczny mistrz (wuc orkuf). *Naturalne ataki* – podstawa: kły; dodaj do kłów ignorowanie pancerza. *Ruchy* – **Przeklęta siła**, **Mroczny dyplomata**.
- **Zombie**. *Klątwa* – czysta pasja (głód), żerowanie (ciało lub mózgi). *Naturalne ataki* – podstawa: kły; dodaj do kłów +1 obrażenie. *Ruchy* – **Nieśmiertelny**; **Niespożyta witalność**.

KLĄTWA, WYBIERZ JEDNĄ:

- ☐ **Żerowanie**: musisz żerować na żywych ludziach – twoim pożywieniem mogą być mózgi, krew czy esencja duchowa, byle pochodziło to od ludzi. Musisz **Działać pod presją**, by się oprzeć, gdy pojawia się doskonała okazja do żerowania.
- ☐ **Wrażliwość**: wybierz jakąś substancję. Otrzymujesz +1 obrażenie, gdy jesteś nią raniona. Gdy jesteś nią związana lub otoczona, musisz **Działać pod presją**, by użyć swoich mocy.
- ☐ **Czysta pasja**: rządzi tobą jedna emocja, do wyboru – głód, nienawiść, złość, strach, zazdrość, chciwość, radość, duma, zawiść, żądza lub okrucieństwo. Ilekroć masz okazję oddać się tej emocji, musisz natychmiast to zrobić lub **Działać pod presją**, by się oprzeć.
- ☐ **Mroczny mistrz**: masz złego władcę, który nie wie, że zmieniłaś strony. Wciąż wydaje ci rozkazy i nie toleruje odmowy ani porażki.

NATURALNE ATAKI

Wybierz podstawę i dodatek do niej albo dwie podstawy.

- ☐ podstawa: kły (3 obrażenia w zwarciu);
- ☐ podstawa: pazury (2 obrażenia wręcz);
- ☐ podstawa: magiczna moc (1 obrażenie z bliska);
- ☐ podstawa: wyssanie życia (1 obrażenie w zwarciu, wyssanie życia);
- ☐ dodatek: dodaj do podstawy +1 obrażenie;
- ☐ dodatek: dodaj do podstawy ignorowanie pancerza;
- ☐ dodatek: dodaj inny zasięg do podstawy (w zwarciu, wręcz lub z bliska).

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi Ruchami, *wybierz też dwa z Ruchów Potwora*:

- ☐ **Nieśmiertelny**: nie starzejesz się i nie chorujesz, a gdy otrzymujesz obrażenia, dostajesz o jedno mniej.
- ☐ **Nienaturalny urok**: rzucaj +Dziw zamiast +Urok, gdy **Manipulujesz kimś**.
- ☐ **Przeklęta siła**: rzucaj +Dziw zamiast +Hart, gdy **Dajesz wycisk**.
- ☐ **Bezcielesny**: możesz swobodnie poruszać się przez stałe przedmioty (lecz nie ludzi).
- ☐ **Nadnaturalna szybkość**: poruszasz się dużo szybciej niż normalni ludzie. **Gdy gonisz, uciekasz lub biegniesz** dostajesz ciągłe +1.
- ☐ **Szpony bestii**: wszystkie twoje naturalne ataki zadają o jedno obrażenie więcej.
- ☐ **Kontrola umysłu**: gdy patrzysz w oczy zwykłego człowieka i **wpływasz na niego swoją wolą,** rzuć +Urok. Przy 10+ zatrzymaj 3, a przy 7–9 zatrzymaj 1. Możesz je wydawać, by rozkazywać tej osobie. Zwyczajni ludzie wykonają rozkaz, jaki by on nie był. Łowcy mogą wybrać, czy to robią (jeśli tak, zaznaczają doświadczenie), czy nie.
- ☐ **Niespożyta witalność**: gdy otrzymujesz obrażenia, **możesz się uleczyć**. Rzuć +Spokój. Przy 10+ leczysz 2 obrażenia i stabilizujesz swoje rany. Przy 7–9 leczysz 1 obrażenie i się stabilizujesz. Przy porażce twoje obrażenia stają się poważniejsze.
- ☐ **Mroczny dyplomata**: możesz używać **Manipulowania kimś** na potworach, jeśli potrafią myśleć i rozmawiać.
- ☐ **Lot**: umiesz latać.
- ☐ **Zmiennokształtny**: możesz zmieniać swoją postać, zazwyczaj w zwierzę. Zdecyduj, czy masz jedną alternatywną formę, czy wiele, i opisz je. Masz +1 do **Badania tajemnicy**, gdy używasz nadludzkich zmysłów twojej odmienionej postaci (wilczego węchu, sokolego wzroku itp.).
- ☐ **Wziąłem sobie**: weź Ruch innej Roli, którą nikt w drużynie nie gra.

SPRZĘT

Jeśli chcesz, *wybierz jedną* **poręczną broń**:

- ☐ rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- ☐ Pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- ☐ magnum (3 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- ☐ strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawy);
- ☐ wielki nóż (1 obrażenie wręcz);
- ☐ mosiężny kastet (1 obrażenie wręcz, cichy, mały);
- ☐ miecz (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- ☐ wielki miecz (3 obrażenia wręcz, ciężki).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Pewnego razu straciłeś kontrolę i prawie ją zabiłeś. Zapytaj ją, jak cię powstrzymała.
- Próbował cię zgładzić, ale udowodniłaś, że stoisz po stronie dobra. Zapytaj go, co go przekonało.
- Masz na jej punkcie miłosną obsesję. Zapytaj ją, czy o tym wie i czy ją odwzajemnia.
- Jest twoim bliskim krewnym lub odległym potomkiem. Powiedz mu, którym z nich.
- Uratowałeś ją przed innym potworem twojego rodzaju i zapobiegłeś odwetowi wobec tego konkretnego potwora (może też jest dobry, może ma na ciebie haka).
- Jest związany z twoją klątwą lub pochodzeniem. Powiedz mu jak.
- Walczyliście razem i wygraliście mimo przewagi wroga.
- Uratowała cię przed innym łowcą, który szykował się do zabicia cię. Zapytaj ją, jak to było.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej albo gdy opis Ruchu tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Hartu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Potwora;
- ☐ weź nowy Ruch Potwora;
- ☐ uzyskaj taką Siedzibę, jak ma Ekspert, z dwiema opcjami;
- ☐ weź nową opcję naturalnego ataku;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ uwolnij się od klątwy swojego rodzaju; przestaje cię dotyczyć, ale tracisz 1 punkt Dziwu;
- ☐ stajesz się (znowu?) zły; nie możesz już grać tą postacią, staje się ona jednym z zagrożeń kierowanych przez Strażnika.

PROFESJONALISTKA/ PROFESJONALISTA

To trochę dziwne, gdy polujesz na potwory na etacie. No ale właśnie taką pracę zaczęłam, gdy się tu zatrudniłam. Płacą dobrze i opiekują się pracownikami. Jak to mówią, „nie musisz być szalony, by tu pracować, ale to na pewno pomoże!"

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Organizację, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, zakamuflowany;
- twarz o wyrazistych rysach, twarz pokryta bliznami, nieogolona twarz, delikatna twarz, młoda twarz, stara twarz, twarz pełna determinacji;
- garnitur szyty na miarę, pomięty garnitur, perfekcyjny garnitur, użytkowy kombinezon, mundur polowy, mundur paramilitarny, fartuch laboratoryjny.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok =0, Spokój +2, Spryt -1, Hart +2, Dziw -1;
☐ Urok -1, Spokój +2, Spryt +1, Hart +1, Dziw =0;
☐ Urok +1, Spokój +2, Spryt +1, Hart -1, Dziw =0;
☐ Urok -1, Spokój +2, Spryt +1, Hart =0, Dziw +1;
☐ Urok =0, Spokój +2, Spryt +2, Hart -1, Dziw -1.

ORGANIZACJA

Zdecyduj, kim są ci, dla których pracujesz. To nieoficjalnie finansowany wydział rządu, tajna jednostka wojskowa, skryta jednostka policji, czyjaś prywatna krucjata, korporacja, zespół naukowy…?

Czy cel Organizacji to: niszczyć potwory, badać zjawiska nadnaturalne, chronić ludzi, zdobyć potęgę, a może coś jeszcze innego?

Wybierz dwa zasoby, którymi dysponuje Organizacja, i dwie spośród jej wad:

Zasoby (*wybierz dw*a):

☐ dobrze uzbrojona;
☐ dobrze finansowana;
☐ rygorystyczne szkolenie;
☐ oficjalne wpływy;
☐ fałszywe tożsamości;
☐ mnóstwo biur;
☐ dobrze poinformowana;
☐ uznany autorytet;
☐ niezwykłe technogadżety;
☐ ekipy wsparcia.

Wady (*wybierz dwie*):

☐ podejrzana motywacja;
☐ biurokracja;
☐ tajna hierarchia;
☐ niejasne misje;
☐ wrodzy przełożeni;
☐ rywalizacja między wydziałami;
☐ cięcia budżetowe;
☐ nie bierze jeńców;
☐ zawsze łapie żywcem.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, dostajesz też cztery z Ruchów Profesjonalisty:

Zawsze masz ten:

■ Gdy **Kontaktujesz się z Organizacją**, prosząc o wsparcie lub sprzęt bądź tłumacząc porażkę, rzuć +Spryt. Przy 10+ jest w porządku – zatwierdzają twoją prośbę o zasoby czy personel lub nie zauważają pomyłki. Przy 7–9 nie jest do końca w porządku – przełożeni mogą się na tobie wyżyć i może będą jakieś konsekwencje, ale dostajesz to, czego wymaga zadanie. Przy porażce jest źle: mogą cię zawiesić lub wszcząć śledztwo w twojej sprawie albo po prostu wypadasz z łask. Nie możesz liczyć na żadną pomoc, póki tego nie uporządkujesz.

Wybierz też trzy z poniższych:

☐ **Zduś to w sobie:** gdy chcesz możesz dostać premię maksymalnie +3 do **Działania pod presją**. Za każde +1, które dostaniesz, Strażnik zatrzymuje 1. Potem może wydać te zatrzymania – jedno za jedno – by dać ci -1 do dowolnego Ruchu *poza* **Działaniem pod presją**.

☐ **Niewzruszony**: dostajesz +1 do Spokoju (maksymalna wartość +3).

☐ **Czujność w walce**: zawsze wiesz, co się wokół ciebie dzieje i na co uważać. Dostajesz +1 pancerza (do maksymalnie 2 pancerza) jako dodatek do tego, co zapewnia twój sprzęt.

☐ **Nie zostawić nikogo**: w walce, gdy **pomagasz komuś uciec**, rzuć +Spryt. Przy 10+ wyciągasz te osoby z niebezpieczeństwa bez problemu. Przy 7–9 *albo* wyciągasz je, *albo* nie otrzymujesz obrażeń – twój wybór. Przy porażce nie tylko nie wyciągasz ich, ale też przykuwasz uwagę kogoś wrogiego.

☐ **Taktyczny geniusz**: gdy **Ogarniasz problem**, możesz rzucić +Spokój zamiast +Spryt.

☐ **Medyk**: masz pełen zestaw do pierwszej pomocy i przeszkolenie w leczeniu ludzi. **Gdy udzielasz pierwszej pomocy**, rzuć +Spokój. Przy 10+ pacjent jest ustabilizowany i wyleczony z 2 obrażeń. Przy 7–9 wybierz: wylecz 2 obrażenia lub ustabilizuj rany. Przy porażce zadajesz dodatkowe obrażenie. Ten Ruch zastępuje standardową pierwszą pomoc.

☐ **Mobilność**: masz ciężarówkę, vana lub samochód zbudowany z myślą o polowaniu na potwory. Wybierz jego dwie dobre cechy i jedną złą.

- *Dobre cechy*: przestronny, sprzęt do podsłuchu, szybki, skryty, wzbudza lęk, stylowy, ze sprzętem medycznym, jest gdzie spać, narzędzia, ukryte bronie, anonimowy, opancerzony (+1 pancerz we wnętrzu), wytrzymały, klatka na potwory.
- *Zła cecha*: głośny, rzuca się w oczy, kapryśny, podniszczony, duże spalanie benzyny, niewygodny, wolny, stary.

SPRZĘT

Wybierz jedną poważną broń i dwie zwykłe bronie.

Dostajesz jako ochronę *albo* kamizelkę kuloodporną (1 pancerz, ukryta), albo pancerz bojowy (2 pancerz, ciężki).

Poważne bronie (*wybierz jedną*):

- ☐ działko szturmowe (3 obrażenia z bliska, obszarowe, głośne, przeładowywane);
- ☐ wyrzutnia granatów (4 obrażenia, daleka, obszarowa, krwawa, głośna, przeładowywana);
- ☐ snajperka (4 obrażenia, daleka);
- ☐ granaty (4 obrażenia z bliska, obszarowe, krwawe, głośne);
- ☐ pistolet maszynowy (3 obrażenia z bliska, obszarowy, głośny, przeładowywany).

Zwykłe bronie (*wybierz dwie*):

- ☐ rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- ☐ pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- ☐ karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleki, głośny);
- ☐ strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa);
- ☐ wielki nóż (1 obrażenia wręcz);
- ☐ mosiężny kastet (1 obrażenie wręcz, do ukrycia);

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Ta znajomość ma szansę stać się czymś więcej. Na razie się nie stała.
- Jest na liście obserwowanych przez Organizację i masz na niego oko.
- Jesteście spokrewnieni. Powiedz, jak blisko.
- Spotkaliście się na misji i pracowaliście razem nieoficjalnie, ale skutecznie.
- Pracował wcześniej z Organizacją i ma dobrą reputację.
- Byliście przyjaciółmi podczas treningu, nim Organizacja cię zwerbowała. Może w wojsku, może w służbach porządkowych lub w jakichś dziwniejszych okolicznościach. Ustalcie wspólnie szczegóły.
- Wyciągnęła cię (i może twoją ekipę) z totalnie nieudanej misji.
- Byłeś wysłany, by zająć się nią jako zagrożeniem celów Organizacji. Powiedz jej, jak to rozwiązałeś.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej albo gdy opis Ruchu tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Hartu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Profesjonalisty;
- ☐ weź nowy Ruch Profesjonalisty;
- ☐ dodaj do swojej Organizacji nową zaletę *lub* zmień wadę;
- ☐ dostań dowodzenie nad grupą łowców potworów z Organizacji;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ zatrudnij część lub wszystkich pozostałych Łowców w Organizacji – dostają Ruch **Kontaktowanie się z Organizacją**, a także pensję i inne prawa pracownika.

PRZYZWANA/PRZYZWANY

Wezwano mnie tu. Nie wiem skąd. Nie wiem dlaczego. Ale mam przeczucie – jakby czekało na mnie jakieś przeznaczenie. Sądzę, że wnet dowiemy się, dlaczego mnie wezwano. I czuję, że to będzie coś złego. Naprawdę złego.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Apokalipsę, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD – WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, bezpłciowy, nieznany, hermafrodytyczny, obcy;
- demoniczne ciało, ciało z żywiołu, gadzie ciało, szkliste ciało, nieomalże ludzkie ciało;
- cygara, zwierzątka, sporty, śmieciowe jedzenie, kapelusz, filmy, komiksy, luksusowe jedzenie, antyki, klasyczne samochody;
- ubranie do pracy, skóra motocyklisty, wielki płaszcz, bez ubrania, normalne ubrania.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok -1, Spokój +2, Spryt =0, Hart +2, Dziw -1;
☐ Urok -1, Spokój -1, Spryt +2, Hart +2, Dziw =0;
☐ Urok -1, Spokój =0 , Spryt -1, Hart +2, Dziw +2;
☐ Urok =0, Spokój +1, Spryt +1, Hart +2, Dziw -1;
☐ Urok =0, Spokój +1, Spryt -1, Hart +2, Dziw +1.

APOKALIPSA

Twoim przeznaczeniem jest sprowadzić Apokalipsę. Możesz to wiedzieć od początku lub zrozumieć później, ale znasz już co najmniej jakieś znaki sugerujące twój los.

Wybierz omen Apokalipsy, który już został ci ujawniony. Możesz poprosić o pomoc resztę graczy.

Za każdym razem, gdy używasz Fuksa, wywołujesz kolejny omen Apokalipsy. Możesz zaproponować, co to będzie, ale wprowadzenie go do opowieści pozostaje w gestii Strażnika.

PRZYKŁADOWE OMENY:

☐ Zdrada;
☐ Powstaje armia potworów;
☐ Deszcz ognia;
☐ Wieczne ciemności;
☐ Rzeczy spoza świata;
☐ Zasiądź na tronie;
☐ Czerwone słońce;
☐ Otwiera się Brama;
☐ Plaga;
☐ Poznajesz swoje prawdziwe imię;
☐ Gwiazdy są w porządku;
☐ Złamanie Pieczęci;
☐ Zabójstwo Króla;
☐ Na świat wyczołguje się Bestia;
☐ Zostanie Smokiem;
☐ Koronacja;
☐ Gromadzi się twój Orszak;

- ☐ Upadek Wieży;
- ☐ Morza się gotują;
- ☐ Katastrofy naturalne;
- ☐ Dzień Sądu;
- ☐ Wojna światowa;
- ☐ Głód;
- ☐ Odradza się Pradawne Zło.

Gdy wydasz całego Fuksa, Apokalipsa jest u bram. Twoją rolą jest powstrzymać koniec świata – lub go wywołać. Twój wybór.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, dostajesz też trzy z Ruchów Przyzwanego:

Zawsze masz ten:

- ☐ **Odmieniec**: ludzie kiepsko reagują na twoją dziwność. Nie możesz **Manipulować kimś**, póki nie zdobędziesz jego zaufania. To się tyczy też innych Łowców i oni sami decydują, kiedy ci zaufać. Do tego czasu ludzie będą próbowali po prostu od ciebie uciec. Możesz wydać punkt Fuksa, by ktoś ci zaufał. Pomiń rzut na **Manipulowanie**: ten ktoś zachowuje się tak, jakbyś wyrzucił 12. W dodatku możesz używać **Manipulowania kimś** na Potworach, które potrafią myśleć i rozmawiać – ale one zawsze żądają czegoś naprawdę złego.

Wybierz też dwa z tych:

- ☐ **Na co się gapisz?**: Gdy rozmawiasz z Potworem, który potrafi myśleć i mówić, rozpoznaje on ciebie i twój potencjał. Jeśli spytasz, co wie, wybierz jedno i Strażnik to ujawni:
  - *Powiedz mi coś o tym, skąd pochodzę.*
  - *Powiedz mi coś o moim przeznaczeniu.*
  - *Powiedz mi coś o tym, kim naprawdę jestem.*
  - *Powiedz mi coś o Apokalipsie.*
- ☐ **Miałam to poczuć?**: Twoje ciało ma 2 pancerza. Nie kumuluje się to z innymi pancerzami.
- ☐ **Rozwałka**: gdy masz pod ręką coś dużego, i sięgasz po to jako po broń improwizowaną, określ najpierw, ile obrażeń to zadaje. Wskazówki:
  - gaśnica, sztacheta z płotu, meble itp.: 2 obrażenia;
  - motocykl, lampa uliczna, kawałek muru itp.: 3 obrażenia;
  - samochód, kontener na śmieci, głaz itp.: 4 obrażenia;
  - autobus, ciężarówka, mur itp.: 5 obrażeń.

Gdy zadasz tym obrażenia (**Dając wycisk** lub w inny sposób), rzuć +Obrażenia, które broń zadała celowi. Przy porażce użyłeś jej bez komplikacji. Przy 7–9 wybierz jeden z poniższych skutków ubocznych, a przy 10+ dwa:

- ranisz nie tylko swój cel, ale też kogoś w pobliżu;
- sprawiasz, że sytuacja pogarsza się pod jakimś względem;
- tracisz panowanie nad twoją improwizowaną bronią;
- powodujesz poważne zniszczenie mienia;
- twoja improwizowana broń psuje się.

☐ **Totalna twardzielka**: zwiększ swój Hart o +1 (do maksymalnie +3).

☐ **Nie żyjesz**: wydaj punkt Fuksa, by dostać ciągłe +1 przeciwko jednemu konkretnemu Potworowi. To działa, dopóki ten Potwór nie zginie.

☐ **Za wszelką cenę**: wydaj punkt Fuksa, by zwiększyć Hart o 1 do końca obecnie rozgrywanej Tajemnicy (do maksymalnie +4).

☐ **Why so serious**: Jeśli po wykonaniu Ruchu rzucisz pasujące powiedzonko, drużyna dostaje jednorazowe +1, a więc Łowca, który pierwszy wykona Ruch, ma do niego +1.

SPRZĘT

Wielkie bronie (*wybierz jedną*):

☐ wielkie działko ręczne (4 obrażenia z bliska, ciężkie, głośne, przeładowywane);

☐ działko maszynowe (3 obrażenia z bliska, automatyczne, krwawe, ciężkie, głośne, przeładowywane);

☐ wyrzutnia rakiet (4 obrażenia, daleka, obszarowa, ciężka, krwawa, przeładowywana, głośna);

☐ olbrzymi piekielny miecz (4 obrażenia wręcz, ciężki, krwawy, magiczny);

☐ strzelba automatyczna (3 obrażenia z bliska, automatyczna, ciężka, głośna, przeładowywana).

Ciężkie bronie (*wybierz dwie*):

☐ młot kowalski (3 obrażenia wręcz, ciężki, krwawy);

☐ wielki miecz (3 obrażenia wręcz, ciężki, krwawy);

☐ wielki topór (3 obrażenia wręcz, ciężki, krwawy);

☐ magnum (3 obrażenia z bliska, głośne, przeładowywane).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Była przy tym, jak cię przyzwano. Spytaj, kim byli przyzywający.
- Widzi twoją ludzką stronę. Spytaj dlaczego.
- Chyba mogłabyś go pokonać, ale nie jesteś pewna. Ustalcie wspólnie, kiedy ostatnio się skonfrontowaliście i co to przerwało.
- Jesteś obsesyjnie zakochany w tej postaci. Spytaj, czy o tym wie i czy to odwzajemnia.
- Ma jakiś związek z twoim przeznaczeniem. Spytaj, w jaki sposób jest związana z twoim pierwszym omenem Apokalipsy.
- Uratował ci skórę, gdy wszystko poszło nie tak. Spytaj, jak to było.
- Poznałyście się, osobno polując na tego samego Potwora. Spytaj, czemu teraz współpracujecie.
- Twój dobry przyjaciel. Powiedz, czy to stara przyjaźń, czy niedawna.
- Jesteś podejrzliwa co do jego pobudek. Spytaj, czym wywołał te podejrzenia.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Apokalipsa

Specyfika Przyzwanego: Ilekroć zużywasz punkt Fuksa, objawia się omen Apokalipsy. Zacznie się ona, gdy wydasz wszystkie punkty.

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy opis Ruch tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Dziwu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Przyzwanego;
- ☐ weź nowy Ruch Przyzwanego;
- ☐ uzyskaj dowodzenie nad ekipą łowców potworów (lub potwornych łowców) – liczą się jako ekipa Sojuszników;
- ☐ wstąp do Sekty na takich zasadach, jak Wtajemniczona – stwórz Sektę tak, jak przy tworzeniu Wtajemniczonej, lub dołącz do jakiejś już istniejącej; zdobywasz ruch Wtajemniczonej **Gdy cieszysz się łaskami Sekty**;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa Podstawowe Ruchy jako Zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne Podstawowe Ruchy jako Zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa;
- ☐ stajesz się (znowu?) zły; nie możesz już grać tą postacią, staje się ona jednym z zagrożeń kierowanych przez Strażnika.

SPISKOLOŻKA/SPISKOLOG

Wszystko jest połączone. No ale nie każdy potrafi dostrzec wzorce, a większość ludzi nawet nie próbuje.
Ja za to nigdy nie przestaję patrzeć głębiej. Nigdy nie przestaję widzieć prawdy.
Dostrzegam wzorce. Tak znajduję potwory i tak pomagam je zabijać.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD – WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, transgresywny, zakamuflowany;
- dziki wzrok, rozbiegany wzrok, skupiony wzrok, wytężony wzrok, podejrzliwy wzrok, wzrok pełen zdziwienia, czujny wzrok;
- nędzne ciuchy, codzienne ubranie, wymiętoszony garnitur, schludne ubrania, wygodne ciuchy, ciuchy z demobilu.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok +1, Spokój +1, Spryt +2, Hart -1, Dziw =0;
☐ Urok =0, Spokój +1, Spryt +2, Hart -1, Dziw +1;
☐ Urok +1, Spokój -1, Spryt +2, Hart +1, Dziw =0;
☐ Urok +1, Spokój -1, Spryt +2, Hart =0, Dziw +1;
☐ Urok -1, Spokój -1, Spryt +2, Hart =0, Dziw +2;

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, *wybierz też trzy z Ruchów Spiskologa*:

☐ **Łączenie kropek**: na początku każdej Tajemnicy, jeśli **szukasz większych spraw,** których częścią mogą być obecne wydarzenia, rzuć +Spryt. Przy 10+ zatrzymaj 3, przy 7–9 zatrzymaj 1. Wydaj zatrzymane w trakcie Tajemnicy, by zadać Strażnikowi jedno z poniższych pytań:
  - *Czy ta osoba jest powiązana z obecnymi wydarzeniami bardziej, niż twierdzi?*
  - *Kiedy i gdzie dojdzie do kolejnego kluczowego wydarzenia?*
  - *Czego Potwór chce od tej osoby?*
  - *Czy to jest powiązane z poprzednimi Tajemnicami, które badaliśmy?*
  - *Jak ta Tajemnica wiąże się z większymi sprawami?*

☐ **Szalony wzrok**: dostajesz +1 do Dziwu (do maksymalnie +3).

☐ **Zrozum, to ma sens**: możesz używać Sprytu zamiast Uroku, gdy **Kimś manipulujesz**.

☐ **Podejrzliwy umysł**: wiesz, gdy ktoś cię okłamuje.

☐ **Łatwo przeoczyć**: gdy **zachowujesz się nieracjonalnie**, by czegoś uniknąć, rzuć +Dziw. Przy 10+ uważają cię za osobę niegroźną i nieważną. Przy 7–9 wybierz jedno: niegroźną albo nieważną. Przy porażce skupia się na tobie większość uwagi (ale nie cała).

- ☐ **Na przekór**: gdy **poszukasz i dostaniesz czyjąś szczerą poradę** co do najlepszego sposobu działania i potem zrobisz coś innego, zaznacz doświadczenie. Gdy podejmiesz działanie zupełnie przeciwne względem tej rady, dostajesz też ciągłe +1 do wszystkich Ruchów, które wykonujesz, robiąc to.
- ☐ **Znajomi z Sieci**: znasz mnóstwo ludzi w Internecie. Gdy **kontaktujesz się ze znajomym z Sieci**, by pomógł Ci z Tajemnicą, rzuć +Urok. Przy 10+ jest dostępny i pomocny – może coś naprawić, złamać kod, zhakować komputer lub zdobyć dla ciebie jakąś specjalną informację. Przy 7–9 jest gotowy pomóc, ale to zajmie trochę czasu albo ty musisz zrobić część z tego sama. Przy porażce palisz mosty.
- ☐ **Ukradkowy**: gdy **atakujesz z zasadzki lub z tyłu** zadajesz +2 obrażenia.

SPRZĘT

Wybierz jedną normalną broń i dwie ukryte bronie.

Normalne bronie (*wybierz jedną*):

- ☐ rewolwer kaliber 9mm (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, głośny);
- ☐ pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- ☐ karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleka, głośna)
- ☐ magnum (3 obrażenia z bliska, przeładowywane, głośne)
- ☐ strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawy)
- ☐ wielki nóż (1 obrażenia wręcz)

Ukryte bronie (*wybierz dwie*):

- ☐ noże do rzucania (1 obrażenie z bliska, liczne);
- ☐ pistolet kieszonkowy (2 obrażenia z bliska, głośny, przeładowywany);
- ☐ garota (3 obrażenia w zwarciu);
- ☐ solidna latarka (1 obrażenie wręcz);
- ☐ ciężkie rękawice/mosiężny kastet (1 obrażenie wręcz);
- ☐ nóż motylkowy/składany (1 obrażenie wręcz).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Jest jakoś powiązany z tym wszystkim. Masz na niego oko.
- Jest bliską krewną. Zapytaj, kim dokładnie.
- Jesteście starymi przyjaciółmi, którzy po raz pierwszy spotkali się dzięki długiej serii zbiegów okoliczności.
- Przeszłyście razem przez piekło: może chodziło o potwora, może o służbę w armii, a może o zamknięcie w jakiejś placówce. Co by to nie było, stworzyło między wami więź i ufacie sobie zupełnie.
- Należycie do tej samej grupy wsparcia.
- Łączy was wasze dziwactwo.
- Wszystko wskazywało na to, że macie pracować razem. Znalazłaś go więc i pracujecie razem.
- Znacie się ze stron internetowych o kryptozoologii i teoriach spiskowych.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej albo gdy opis Ruchu tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Hartu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Spiskologa;
- ☐ weź nowy Ruch Spiskologa;
- ☐ uzyskaj taką Siedzibę, jak ma Ekspert, z dwiema opcjami;
- ☐ dodaj do swojej Siedziby jeszcze jedną opcję;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli;

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.

ŚMIERTELNICZKA/ ŚMIERTELNIK

Słyszałeś o tym, że potwory atakują tylko ludzi z szalonymi mocami, którzy potrafią im oddać jak równy równemu? Tak, ja też nie. Ale, do cholery, wylądowałam w tej ekipie łowców potworów, więc muszę robić, co mogę, no nie?

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, chłopiec, dziewczyna, androgyniczny, zakamuflowany;
- przyjazna twarz, atrakcyjna twarz, śmiejąca się twarz, twarz budząca zaufanie, przeciętna twarz, poważna twarz, zmysłowa twarz;
- zwykłe ubranie, codzienne ciuchy, ciuchy gota, sportowe ciuchy, ubiór do pracy, uliczne ciuchy, nerdowskie ciuchy.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok +2, Spokój +1, Spryt =0, Hart +1, Dziw -1;
☐ Urok +2, Spokój -1, Spryt +1, Hart +1, Dziw =0;
☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt -1, Hart +1, Dziw +1;
☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt +1, Hart +1, Dziw -1;
☐ Urok +2, Spokój +1, Spryt +1, Hart =0, Dziw -1.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, *wybierz też trzy z Ruchów Śmiertelnika*:

☐ **Wieczna ofiara**: gdy inny Łowca używa **Chronienia kogoś**, by cię obronić, zaznacza doświadczenie. Ilekroć potwór cię schwyta, ty zaznaczasz doświadczenie.
☐ **Ups!**: gdy **chcesz wpaść na coś naprawdę ważnego**, powiedz to Strażnikowi. Znajdziesz coś istotnego i użytecznego, choć niekoniecznie związanego z twoimi obecnymi problemami.
☐ **W nogi!**: jeśli możesz **Chronić kogoś**, mówiąc mu, co ma zrobić, albo prowadząc go w bezpieczne miejsce, rzucasz +Urok zamiast +Hart.
☐ **Ewakuacja**: gdy potrzebujesz uciec, **powiedz, jakiej ścieżki próbujesz**, i rzuć +Spryt. Przy 10+ nie ma problemu, jesteś w bezpiecznym miejscu. Przy 7–9 możesz uciec lub zostać, ale jeśli uciekasz, będzie to miało swój koszt (coś zostawisz albo coś pójdzie za tobą). Przy porażce łapią cię w trakcie ucieczki.
☐ **Siła serca**: w trakcie walki z potworem przy **Wspieraniu** kogoś nie rzucaj +Spokój. Automatycznie pomagasz jak przy wyrzuceniu 10+.

- ☐ **Zaufaj mi**: gdy **mówisz zwykłemu człowiekowi prawdę, by ochronić go przed niebezpieczeństwem**, rzuć +Urok. Przy 10+ bez żadnych pytań zrobi to, co mówisz, że powinien. Przy 7–9 zrobi to, ale dodatkowo Strażnik wybiera jedną z rzeczy, która go spotyka:
  - najpierw zada ci trudne pytanie;
  - początkowo guzdrze się i jest rozdygotany;
  - ma „lepszy" pomysł;
  - przy porażce uważa, że jesteś szalona, a może też niebezpieczna.
- ☐ **Co może pójść nie tak?**: gdy **szarżujesz w niewątpliwie niebezpieczną sytuację** bez oceniania swoich szans, zatrzymaj 2. Możesz wydawać zatrzymania na:
  - zadanie +1 obrażenia,
  - zmniejszenie o 1 obrażeń, które ktoś otrzymał;
  - dostanie jednorazowego +2 do testu na **Działanie pod presją**.
- ☐ **Spokojnie, sprawdzę to**: ilekroć **idziesz zupełnie sam**, by sprawdzić coś (lub kogoś) niebezpiecznego, zaznacz doświadczenie.

SPRZĘT

Wybierz dwie zwyczajne bronie i środek transportu.

Zwyczajne bronie (*wybierz dwie*):

- ☐ kij golfowy, pałka bejsbolowa, kij hokejowy lub kij do krykieta (2 obrażenia wręcz, niepozorny, krwawy);
- ☐ nóż kieszonkowy lub scyzoryk (1 obrażenia wręcz, użyteczny, mały);
- ☐ pistolecik (2 obrażenia z bliska, głośny, przeładowywany);
- ☐ karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleki, głośny);
- ☐ młot kowalski lub siekiera strażacka (3 obrażenia wręcz, krwawy);
- ☐ nunczako (2 obrażenia wręcz, obszarowe).

Środek transportu (*wybierz jeden*):

- ☐ deskorolka;
- ☐ rower;
- ☐ w miarę nowy samochód w przyzwoitym stanie;
- ☐ zabytkowy samochód w okropnym stanie;
- ☐ motocykl;
- ☐ van.

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Jesteście bliskimi krewnymi. Powiedz, co dokładnie was łączy.
- Pierwotnie byliście rywalami, teraz szanujecie swoje talenty.
- Jesteście uczuciowo związani lub po prostu jesteś zadurzony w tej osobie. Zapytaj, co woli.
- To twoja bohaterka – dokładnie taka łowczyni potworów, jaką chciałabyś być. Powiedz jej, czemu ją uwielbiasz.
- Dobrzy przyjaciele. Powiedz, czy jest tak od dawna, czy od niedawna.
- Jesteś wobec niego trochę podejrzliwa (może przez jego nienaturalne moce albo coś takiego).
- Ona pokazała ci, że potwory istnieją. Powiedz jej, jak się z tym czujesz.
- Uratowałaś jego życie przed potworem za sprawą nieprawdopodobnej serii zdarzeń. Opowiedz mu, jak to było.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej albo gdy opis Ruchu tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Hartu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Śmiertelnika;
- ☐ weź nowy Ruch Śmiertelnika;
- ☐ odzyskaj jedno wykorzystane pole Fuksa;
- ☐ odzyskaj jedno wykorzystane pole Fuksa;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ odzyskaj jedno wykorzystane pole Fuksa;
- ☐ odzyskaj jedno wykorzystane pole Fuksa.

TRUDNY PRZYPADEK

Walczyłam i wygrałam ze wszystkim na tym świecie, z czym da się walczyć. Potworom przyda się pranie, a nikt nie pierze tak dobrze jak ja. Więc odsuńcie się i zostawcie to mnie.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD – WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta
- okropne blizny, mnóstwo blizn, wielkie blizny, blizny po oparzeniach, blizny po szponach, blizny po kłach, rytualne blizny, blizny po torturach;
- uliczne ubranie, odzież taktyczna, odzież wojskowa, strój motocyklisty, oprych w garniturze, praktyczny strój, dżinsy i t-shirt, dres.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +1, Hart +2, Dziw =0;
☐ Urok +1, Spokój +1, Spryt =0, Hart +2, Dziw -1;
☐ Urok =0, Spokój +2, Spryt -1, Hart +2, Dziw -1;
☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt +1, Hart +2, Dziw -1;
☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt =0, Hart +2, Dziw +1.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, dostajesz też trzy z Ruchów Trudnego Przypadku:

Zawsze masz ten:

■ **Nie do zdarcia**: gdy wydajesz Fuksa, by uniknąć obrażeń, które masz otrzymać, usuń też wszystkie już otrzymane; raz na Tajemnicę, gdy masz otrzymać 2 lub więcej obrażeń, otrzymujesz zamiast tego jedno.

Wybierz też dwa z tych:

☐ **WYKOŃCZ TO!**: zawsze gdy zadajesz ranę za 3 lub więcej obrażeń, możesz od razu wykonać kolejny atak. Rzuć +Hart. Przy 10+ podwój zadane obrażenia. Przy 7–9 zadajesz 1 obrażenie więcej. Przy porażce wystawiasz się na ataki wrogów.

☐ **Mistrzyni broni**: gdy zdobywasz nową broń, możesz zmienić lub usunąć jedną z jej cech, dopóki ty jej używasz – na przykład „ciężka" stanie się „ignorującą pancerz" lub „niesprawna" zniknie. Ta zmiana działa tylko wtedy, gdy ty władasz tą bronią. W chwili zdobycia tego Ruchu zastosuj go do wszystkich broni, które masz.

☐ **W słaby punkt**: twoje ataki bez broni i broniami wręcz zyskują cechę „ignorujące pancerz".

- ☐ **Domyślny!**: raz na Tajemnicę możesz **Badać tajemnicę**, by zrozumieć moce, intencje lub słabości Potwora, gdy obserwujesz go w akcji. To działa nawet gdy nie widać dokładnie tego, o co pytasz: ustalasz to dzięki dedukcji (no dobra – zgadywaniu).
- ☐ **Chodźcie do mnie**: możesz wyzwać wrogów, by walczyli tylko z tobą – może słowami, może po prostu będąc największą i najwredniejszą z całej drużyny. Rzuć +Hart. Przy 10+ wszyscy idą na ciebie. Przy 7–9 idą głównie na ciebie, ale mogą wziąć na cel też jedno lub dwoje z twoich towarzyszy. Przy porażce idą na ciebie i robi się groźniej, niż się spodziewałaś.
- ☐ **Uszkodzenie mienia**: możesz się przebić przez prawie wszystko. Jeśli jakiś przedmiot da się zniszczyć przy pomocy tego, co masz przy sobie, możesz rzucić +Spryt, by ustalić jak. Przy 10+ miażdżysz to bez problemu. Przy 7–9 to zajmie sporo czasu albo nie zniszczysz tego do końca – twój wybór. Przy porażce zranisz się, próbując to robić, lub utkniesz w złym położeniu.

SPRZĘT

Bronie na trudne przypadki (*wybierz jedną*):

- ☐ łom (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- ☐ piła łańcuchowa (3 obrażenia wręcz, krwawa, niesprawna, głośna, ciężka);
- ☐ strzelba automatyczna (3 obrażenia z bliska, głośna, przeładowywana, automatyczna);
- ☐ cholernie duży nóż (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- ☐ działko ręczne (3 obrażenia z bliska, głośne);
- ☐ pistolet maszynowy (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, automatyczny);
- ☐ poobijany karabinek szturmowy (3 obrażenia z bliska/daleki, automatyczny).

Normalne bronie (*wybierz dwie*):

- ☐ rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, głośny);
- ☐ strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa);
- ☐ karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleki, głośny);
- ☐ pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- ☐ wielki nóż (1 obrażenie wręcz);
- ☐ magnum (3 obrażenia z bliska, przeładowywane, głośne).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- To twój krewny – rodzeństwo (zazwyczaj młodsze) lub rodzic. Spytaj, jakie masz kontakty z rodziną.
- Solidnie sprałaś tę postać. Spytaj dlaczego. Wyjaśnij też, dlaczego teraz współpracujecie.
- Ta postać widziała, jak tracisz kontrolę i robisz rozwałkę. Powiedz, co to wywołało, a potem spytaj, co zrobiłeś.
- Szanujecie się jako towarzysze broni – najtwardsi z całej grupy.
- Szanujesz spryt tej postaci – ma mnóstwo pomysłów i lepiej ją mieć po swojej stronie.
- Jesteście przyjaciółmi z czasów służby w wojsku, policji, straży miejskiej, uczestnictwa w nielegalnych walkach czy czegoś takiego. Wspólnie ustalcie, gdzie dokładnie narodziła się ta przyjaźń.
- Jesteście w związku lub czujesz do tej postaci nieodwzajemnioną miłość. Spytaj, która z tych opcji wchodzi w grę.
- Już byś kopnęła w kalendarz, ale ta postać poskładała cię na czas, byś przeżyła.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy opis Ruch tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Hartu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Dziwu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Trudnego przypadku;
- ☐ weź nowy Ruch Trudnego przypadku;
- ☐ uzyskaj dowodzenie nad ekipą łowców potworów;
- ☐ dodaj do swoich obrażeń jedno pole, które zakreślasz, nim będziesz umierać;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa;
- ☐ dodaj do swoich obrażeń jedno pole, które zakreślasz, nim będziesz umierać.

WTAJEMNICZONA/ WTAJEMNICZONY

Od zarania dziejów byliśmy tarczą przeciwko Ciemności. Znamy Zła tego świata i stajemy naprzeciw nim, by ludzkie masy nie musiały się ich lękać. Jesteśmy Ogniem, który wypala Cienie.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Ruchy, Sektę i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, zamaskowany, zakamuflowany;
- zahartowane ciało, ciało w tatuażach, gibkie ciało, silna budowa, smukłe ciało, koścista sylwetka, zgarbiona sylwetka;
- staroświeckie ubrania, niemodne ubrania, strój ceremonialny, źle dobrane ubrania, odświętne ubrania.

WSPÓŁCZYNNIKI — WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt =0, Hart +1, Dziw +2;
☐ Urok =0, Spokój +1, Spryt +1, Hart -1, Dziw +2;
☐ Urok -1, Spokój =0, Spryt -1, Hart +2, Dziw +2;
☐ Urok +1, Spokój -1, Spryt +1, Hart =0, Dziw +2;
☐ Urok =0, Spokój =0, Spryt =0, Hart +1, Dziw +2.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, dostajesz też cztery z Ruchów Wtajemniczonego:

Zawsze masz ten:

■ Jeśli **cieszysz się łaską swojej Sekty, na początku każdej Tajemnicy** rzuć +Urok. Przy 10+ ma ona dla ciebie przydatne informacje lub pomoc w akcji. Przy 7–9 przydziela ci związane z Tajemnicą zadanie i dostajesz pomoc lub informacje, jeśli je wykonasz. Przy porażce każe ci zrobić coś złego. Jeśli nie wypełnisz misji lub odmówisz wypełnienia jej, będziesz miała problemy z Sektą, póki tego nie odpokutujesz.

Wybierz też trzy z tych:

☐ **Starożytne sztuki walki**: gdy używasz staroświeckich broni do walki wręcz, zadajesz +1 obrażenie i dostajesz +1, gdy **Chronisz kogoś**.
☐ **Mistyk**: za każdym razem, gdy skutecznie **Używasz magii**, dostajesz jednorazowe +1.
☐ **Wieszczenie**: Sekta zna pradawne przepowiednie lub sposoby na przewidzenie przyszłości. Możesz ich użyć raz na Tajemnicę. Gdy spoglądasz w przyszłość, rzuć +Dziw. Przy 10+ zatrzymaj 3, przy 7–9 zatrzymaj 1. Przy porażce dostajesz błędne informacje i Strażnik ustala, jakie to ma dla ciebie konsekwencje. Wydaj zatrzymane, by:
  - mieć pod ręką użyteczny przedmiot,
  - być na czas gdzieś, gdzie jesteś potrzebny,
  - dostać jednorazowe +1 lub dać je innemu Łowcy,
  - uznać, że atak w kogoś innego się nie wydarzył, bo zawczasu przed nim ostrzegłeś.

- ☐ **Święta przysięga**: możesz poświęcić się jakiemuś celowi, rezygnując z czegoś na czas trwania twojej misji (np. z mowy, pokarmu poza chlebem i wodą, alkoholu, kłamstw, seksu itp.). Strażnik musi się zgodzić na wyrzeczenie – powinno ono odpowiadać wagą i trudnością twojemu celowi. Dopóki przestrzegasz swojej przysięgi i dążysz do celu, zaznacz doświadczenie na koniec każdej sesji i dostajesz +1 do testów, które są bezpośrednio związane z osiągnięciem twojego celu. Jeśli złamiesz swoją przysięgę, otrzymujesz ciągłe -1, dopóki się nie odkupisz.
- ☐ **Mentor**: masz w Sekcie mentora lub mentorkę, nazwij go. Gdy **prosisz go o informacje**, rzuć +Spryt. Przy 10+ dostajesz odpowiedź bez problemu. Przy 7–9 wybierz: albo jest zajęty i nie może pomóc, albo odpowiada, ale jesteś mu winien przysługę. Przy porażce twoje pytanie powoduje kłopoty.
- ☐ **Uczeń**: masz ucznia lub uczennicę, nazwij go. Twoim zadaniem jest nauczyć go reguł Sekty. Liczy się jako **sojusznik: podwładny** (motywacja: wypełniać twoje polecenia co do słowa).
- ☐ **Pomocna dłoń**: gdy udaje ci się **Pomóc** innemu Łowcy, dostaje on +2 zamiast +1.
- ☐ **Stara dobra czarna magia**: gdy **Używasz magii**, możesz jako efekt Ruchu zadać jedno pytanie z Ruchu **Badaj tajemnicę**.

SEKTA

Należysz do pradawnego, tajnego zakonu walczącego z potworami. Skąd pochodzi? Jak stary jest? Czy służy jakieś wierze? Dlaczego pozostaje tajny? Jak zdobywa nowych członków?

Musisz też wybrać tradycje Sekty (Strażnik użyje ich, by decydować o metodach i działaniach zakonu):

Dobre tradycje (*wybierz dwie*):

- ☐ dużo informacji;
- ☐ starożytna wiedza;
- ☐ magiczna wiedza;
- ☐ sztuki walki;
- ☐ nowoczesna;
- ☐ ma komórki wszędzie;
- ☐ świeckie wpływy;
- ☐ elastyczna strategia;
- ☐ możliwość awansu;
- ☐ integracja ze społeczeństwem;
- ☐ bogata;
- ☐ zmyślne gadżety;
- ☐ magiczne przedmioty.

Złe tradycje (*wybierz jedną*):

- ☐ podejrzane motywy;
- ☐ ograniczana tradycją;
- ☐ krótkowzroczna;
- ☐ paranoiczna i skryta;
- ☐ brak możliwości awansu;
- ☐ podzielona na frakcje;
- ☐ surowe prawa;
- ☐ tajemne śluby;
- ☐ pełne posłuszeństwo;
- ☐ despotyczni przywódcy;
- ☐ przestarzały sprzęt;
- ☐ biedna.

SPRZĘT

Jeśli wybrałeś **sztuki walki** lub **przestarzały sprzęt**, wybierz trzy staroświeckie bronie. Jeśli wybrałeś **nowoczesną** lub **zmyślne gadżety**, wybierz dwie nowoczesne bronie. Jeśli ani to, ani to, wybierz dwie staroświeckie bronie i jedną nowoczesną.

Dostajesz też staroświecki pancerz (1 pancerz ciężki).

Staroświeckie bronie (*wybierz dwie lub trzy, patrz wyżej*):

- ☐ miecz (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- ☐ topór (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- ☐ wielki miecz (3 obrażenia wręcz, krwawy, ciężki);
- ☐ wielki topór (3 obrażenia wręcz, krwawy, wolny, ciężki);
- ☐ srebrny nóż (1 obrażenie wręcz, srebrny);
- ☐ nunczako (1 obrażenie wręcz, szybkie);
- ☐ włócznia (2 obrażenia wręcz i z bliska);
- ☐ maczuga (2 obrażenia wręcz, krwawa);
- ☐ kusza (2 obrażenia z bliska, wolna).

Nowoczesne bronie (*wybierz jedną lub dwie, patrz wyżej*):

- ☐ rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- ☐ pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- ☐ snajperka (3 obrażenia, daleka);
- ☐ magnum (3 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- ☐ strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Jest świecką członkinią twojej Sekty.
- Walczyliście razem, a fala potworów wydawała się niepowstrzymana. Zapytaj, jak poszło.
- Jesteście przyjaciółmi, ale najpierw poznał twoją fałszywą tożsamość, a potem dowiedział się o sekcie. Spytaj go, jak się z tym czuje.
- Twoja bliska krewna lub partnerka/małżonka. Zdecydujcie razem, jaka dokładnie jest wasza relacja.
- Należycie razem do grupy ćwiczącej walkę bronią dawną lub sztuki walki.
- Jest opisywany w proroctwach, ale jego rola nie jest określona.
- Była członkini Sekty, z którą wciąż się przyjaźnicie. Zapytaj, czemu odeszła lub ją wyrzucili.
- Spotkaliście się, badając magiczne dziwactwa, i od tej pory jesteście towarzyszami w Nieznanym.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy Ruch tak mówi zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Dziwu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Hartu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Wtajemniczonego;
- ☐ weź nowy Ruch Wtajemniczonego;
- ☐ uzyskaj dowodzenie nad twoją komórką Sekty;
- ☐ uzyskaj wsparcie zespołu z Sekty, którym możesz dowodzić;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ zostań przywódcą – faktycznym i być może formalnym – całej Sekty.

WYBRANKA/WYBRANIEC

Proroctwa zapowiadały twoje narodziny. Jesteś Wybrańcem i dzięki swoim zdolnościom możesz ocalić świat. Jeśli zawiedziesz, wszystko ulegnie zniszczeniu. Przyszłość zależy od ciebie. Tylko od ciebie.

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Przeznaczenie, Ruchy i swoją Specjalną broń zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, chłopiec, dziewczyna, androginiczny;
- świeża twarz, wychudła twarz, młoda twarz, udręczona twarz, opanowana twarz, twarz pełna nadziei;
- mundurek, codzienne ciuchy, miejskie ciuchy, normalne ciuchy, schludne ubranie, uliczne ciuchy.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok +2, Spokój -1, Spryt +1, Hart +2, Dziw -1;
☐ Urok -1, Spokój +2, Spryt +1, Hart +2, Dziw -1;
☐ Urok +1, Spokój +2, Spryt +1, Hart +1, Dziw -1;
☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +2, Hart -1, Dziw +2;
☐ Urok +1, Spokój +2, Spryt -1, Hart -1, Dziw +2.

TWOJE PRZEZNACZENIE

Skąd je znasz? *Wybierz jedną z opcji*:

☐ z koszmarów i wizji;
☐ jakaś dziwaczka ci powiedziała;
☐ odnalazł cię pradawny kult;
☐ twoja nemezis cię szukała;
☐ zaatakowały cię potwory;
☐ szkolono cię od dziecka;
☐ odkryłeś przepowiednię.

Następnie *wybierz po dwie* cechy **heroiczne** i cechy **fatum** z list poniżej. One określają, jak rozwinie się twoje przeznaczenie. Możesz wybierać sprzeczne opcje: wtedy przeznaczenie ciągnie cię w obie strony.

Gdy zakreślasz punkt Fuksa, Strażnik wprowadzi element związany z twoim przeznaczeniem.

Heroiczne (*wybierz dwie*):

☐ poświęcenie;
☐ jesteś czempionem;
☐ wizje;
☐ tajny trening;
☐ magiczne moce;
☐ mistyczne dziedzictwo;
☐ zwykłe życie;
☐ prawdziwa miłość;
☐ możesz ocalić świat;
☐ ukryci sojusznicy;
☐ koniec potworów;
☐ boska pomoc;

Fatum (*wybierz dwie*):

- ☐ śmierć;
- ☐ nie możesz ocalić wszystkich;
- ☐ miłość bez szans;
- ☐ porażka;
- ☐ nemezis;
- ☐ bez zwykłego życia;
- ☐ utrata ukochanych;
- ☐ zdrada;
- ☐ wątpliwości;
- ☐ sympatia do wroga;
- ☐ potępienie;
- ☐ tłumy potworów;
- ☐ koniec świata;
- ☐ źródło Zła.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, dostajesz też trzy z Ruchów Wybranki:

Masz zawsze te dwa:

- ■ **Zabawka losu**: na początku każdej Tajemnicy rzuć +Dziw, by **sprawdzić, co zostanie ujawnione o twojej najbliższej przyszłości**. Przy 10+ Strażnik wyjawi użyteczny szczegół o rozpoczynającej się Tajemnicy. Przy 7–9 dostaniesz niejasną wskazówkę. Przy porażce przydarzy ci się coś złego.
- ■ **Mam cel**: istnieje coś, czego dokonanie jest twoim przeznaczeniem. Opracuj szczegóły ze Strażnikiem, opierając się na twojej historii. Nie możesz umrzeć, póki to się nie zdarzy. **Gdy zginiesz podczas gry**, musisz wydać punkt Fuksa. Wtedy jakoś ocalejesz lub zostaniesz przywrócona do życia. Gdy twoje zadanie jest wykonane (lub zużyłaś całego Fuksa), wszystko może się zdarzyć.

I wybierz jeden z poniższych:

- ☐ **Wielkie wejście**: po **efektownym dołączeniu do niebezpiecznej sytuacji** rzuć +Spokój. Przy 10+ wszyscy zatrzymują się, patrzą i słuchają, aż skończysz swoją przemowę. Przy 7–9 wybierz jedną osobę lub potwora, który zatrzyma się, będzie patrzył i słuchał, aż skończysz mówić. Przy porażce wszyscy obecni wrogowie uznają cię za największe zagrożenie.
- ☐ **Niszczycielka**: gdy **zadajesz obrażenia,** możesz zadać ich +1.
- ☐ **Wierny zadaniu**: gdy twoje przeznaczenie podnosi swój paskudny łeb, a ty **zadziałasz w zgodzie ze swoimi cechami** heroicznymi lub fatum, zaznacz doświadczenie. Jeśli to cecha heroiczna, dostajesz jednorazowe +1.
- ☐ **Niezniszczalna**: zawsze jesteś traktowana, jakbyś miała 2 pancerz. Nie sumuje się to z innymi formami ochrony.
- ☐ **Odporny**: zdrowiejesz szybciej niż zwyczajni ludzie. Ilekroć twoje obrażenia są leczone, goi się jedno więcej. W dodatku obrażenia, które otrzymujesz, liczą się jako 1 obrażenie mniej na rzecz Ruchów obrażeń Strażnika.

SPRZĘT

Jeśli chcesz, możesz mieć sprzęt ochronny dający 1 pancerz.

Masz specjalną broń. Twoim przeznaczeniem jest ją dzierżyć.

TWOJA SPECJALNA BROŃ

Zaprojektuj swoją broń, wybierając jej formę i trzy opcje dotyczące końcówki (której właściwości są dodawane do bazowych cech), a także materiał, z którego jest wykonana. Jeśli na przykład chcesz magiczny miecz, możesz wybrać rękojeść + ostrze + długa + magiczna.

Forma (*wybierz jedną*):

- ☐ laska (1 obrażenie wręcz i z bliska);
- ☐ trzonek (2 obrażenia wręcz, ciężki);
- ☐ rękojeść (1 obrażenie wręcz, wyważona);
- ☐ łańcuch (1 obrażenie wręcz, obszarowy).

Końcówka (*wybierz trzy*):

- ☐ artefakt (dodaj cechę „magiczna”);
- ☐ kolce (+1 obrażenie, dodaj cechę „krwawa”);
- ☐ ostrze (+1 obrażenie);
- ☐ ciężka (+1 obrażenie);
- ☐ długa (dodaj cechę „z bliska”);
- ☐ rzucana (dodaj cechę „z bliska”);
- ☐ łańcuchowa (dodaj cechę „obszarowa”).

Materiał (*wybierz jeden*):

Na końcu wybierz, z czego wykonana jest końcówka: dodaj cechę „stalowa”, „z zimnego żelaza”, „srebrna”, „drewniana”, „kamienna”, „kościana”, „z zębów”, „obsydianowa” lub dowolną, jaką chcesz.

Materiał: _____

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Jesteście bliskimi krewnymi. Spytaj, jak bliskimi.
- Jej przeznaczeniem jest być twoim mentorem. Powiedz, jak się to okazało.
- Twój najlepszy przyjaciel na świecie, możesz mu w zupełności ufać.
- Z początku była rywalką, ale wypracowaliście reguły działania razem.
- Wiążą was uczucia lub przeznaczenie was nimi zwiąże.
- Jesteście kolegami z pracy, szkoły czy innego miejsca. Spytaj, skąd się znacie.
- Mogła być Wybranką zamiast ciebie, ale nie przeszła jakiegoś testu. Powiedz, w jaki sposób zawiodła.
- Uratowałaś jej życie, gdy nie wiedziała o istnieniu potworów. Powiedz, przed czym ją ochroniłaś.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

Specyfika Wybrańca: gdy wydasz punkt Fuksa, Strażnik wprowadzi do gry elementy twojego przeznaczenia.

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej albo gdy opis Ruchu tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Dziwu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Hartu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +3;
- ☐ weź nowy Ruch Wybranki;
- ☐ weź nowy Ruch Wybranki;
- ☐ zdobądź Sojusznika;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ usuń jedną z cech fatum i (jeśli chcesz) jedną cechę heroiczną; dało ci się zmienić ten aspekt swojego przeznaczenia.

WŚCIBSKI DZIECIAK

Mówi pani, że w starej bibliotece jest duch? Zaraz odkryjemy, co się tam tak naprawdę dzieje. A swoją drogą, jak się mają Pani udziały w spółce, która chce wyburzyć to miejsce?

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD – WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- chłopak, dziewczyna, pies.
- włosy w nieładzie, długie włosy, zadbane włosy, krótkie włosy, burza włosów.
- mundurek szkolny, modne ubrania, nerdowskie ubrania, psychodeliczne ubrania, obroża i identyfikator.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok +2, Spokój -1, Spryt +1, Hart -1, Dziw +1;
☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt +1, Hart +1, Dziw -1;
☐ Urok +2, Spokój -1, Spryt =0, Hart -1, Dziw +2;
☐ Urok +2, Spokój +1, Spryt =0, Hart +1, Dziw -1;
☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt +1, Hart -1, Dziw +1.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, *wybierz też trzy z Ruchów Wścibskiego Dzieciaka*:

☐ **Demaskacja!**: gdy Potwór jest złapany lub zapędzony w kozi róg, możesz wyjaśnić, że to żaden potwór, tylko konkretna osoba w przebraniu. Musisz podać realistyczne wyjaśnienia wszystkich pozornie nadnaturalnych wydarzeń, których byliście świadkami i wytłumaczyć, w jaki sposób złoczyńca je spowodował. Gdy **demaskujesz oskarżonego**, rzuć +Spryt. Przy 10+ twoje wnioski były poprawne i to naprawdę była ta osoba w przebraniu! Przy 7–9 Strażnik wybiera jedną z poniższych opcji:
  - Potwór jest prawdziwy, ale wskazany przez ciebie Statysta cały czas był jego tajnym sprzymierzeńcem;
  - masz rację, ale gdy mówiłeś, oskarżony wpadł na pomysł, jak spróbować ucieczki;
  - wyjaśnienie wszystkich wydarzeń jest słuszne, ale wybrałeś nie tę osobę – gdy demaskujesz złoczyńcę, okazuje się nim być ktoś niespodziewany.

  Przy porażce Potwór ma okazję wywołać zamieszanie, gdy wyjaśniasz swoje błędne wnioski.

☐ **Ulubiona przekąska**: wybierz ulubioną przekąskę – zawsze, gdy poświęcasz chwilę, by ją zjeść i się tym nacieszyć, dostajesz jednorazowe +1. Twoja przekąska to _____.

- ☐ **Łup!**: gdy atakujesz coś improwizowaną bronią, możesz wybrać jeden z tych dodatkowych skutków:
  - zadajesz +1 obrażenie;
  - ogłuszasz cel ciosem w głowę;
  - przewracasz lub pętasz cel;
  - zadajesz +2 obrażenia, ale broń się łamie.
- ☐ **To pułapka!**: gdy tworzysz pułapkę, by złapać Potwora lub Popleczника, rzuć +Spryt. Przy 7–9 coś złapałaś! Przy 10+ nie tylko coś złapałaś, ale możesz wybrać dodatkowy skutek:
  - ofiara będzie potrzebowała czasu, by się wydostać;
  - pułapka zadaje obrażenia (jak improwizowana broń);
  - pułapkę można ponownie ustawić i wykorzystać później (żeby to zrobić, będziesz musiała rzucić jeszcze raz, z jednorazowym +1).
- ☐ **Powiedz prawdę!**: gdy przepytujesz kogoś w ramach **Badania tajemnicy**, możesz zadać dodatkowe pytania obok tych ze standardowej listy:
  - *Kto może wynieść z tej sytuacji jakiś zysk?*
  - *Co knujesz?*
  - *Czy mnie okłamujesz?*
  - *Kto wie o _____?*
- ☐ **Chodu!**: gdy postanawiasz uciekać z jakiejś złej sytuacji, udaje ci się to. Niestety wplątujesz się w inną, równie złą sytuację, która musi być istotna dla rozgrywanej Tajemnicy.
- ☐ **Miły i przyjazny**: gdy uprzejmie **Manipulujesz kimś**, twoje doskonałe maniery zawsze liczą się jako powód, by ta osoba zrobiła to, o co prosisz.

SPRZĘT

Gadżety do rozwiązywania tajemnic (*wybierz trzy*):

- ☐ szkło powiększające;
- ☐ mikroskop;
- ☐ van;
- ☐ karta biblioteczna;
- ☐ zestaw chemika;
- ☐ kilka walkie-talkie;
- ☐ zestaw do zbierania odcisków palców;
- ☐ kamera lub aparat fotograficzny.

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- To twoja kuzynka, kuzyn, ciocia lub wujek. Wspólnie ustalcie, która z tych opcji ma sens.
- Niepokoi cię to, że ta postać chce zabijać wszystkie potwory.
- Darzysz tę postać nieodwzajemnionym uczuciem.
- Jesteście przyjaciółmi ze szkoły.
- Darzycie się szacunkiem za sprawność w rozwiązywaniu tajemnic.
- Ta postać wie, czemu tak naprawdę nie wierzysz w potwory. Powiedz, czego dowiedziała się o twojej przeszłości.
- Gdy zobaczyłaś swojego pierwszego „potwora", ta postać wyjaśniła ci, o co z nimi chodzi. Być może nie wierzysz we wszystko, w co ona wierzy, ale doceniasz to, że ma dobre intencje.
- Powstrzymałeś tę postać przed zaatakowaniem niewłaściwej osoby, gdy wierzyła, że był to potwór.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy opis Ruch tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Dziwu, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Wścibskiego Dzieciaka;
- ☐ weź nowy Ruch Wścibskiego Dzieciaka;
- ☐ zdobądź Sojusznika, który dołączy do grupy; to może być zwierzę (zazwyczaj pies lub kot);
- ☐ wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę;
- ☐ wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa.

ZWIERZĘCY SOJUSZNICY

Sojusznicy będący zwierzętami przestrzegają normalnych reguł Sojuszników z wyjątkiem komunikowania się. Twój zwierzęcy Sojusznik rozumie polecenia mniej więcej tak dobrze, jak bardzo mądry pies – bez względu na to, jakim typem zwierzęcia faktycznie jest.

Zdecyduj, czy twój sojusznik może mówić, w oparciu o realia waszej gry. Omów to z resztą grupy, by ustalić, czy to pasuje do świata, jaki kreujecie w kampanii. Wścibskie dzieciaki pasują najlepiej do komediowych kampanii, w których gadające zwierzęta mogą się idealnie sprawdzić.

WYGNANKA/WYGNANIEC

Cóż to za miejsce? Jestem-li w Piekle? W jednej chwili ścieram się z pomiotem Diabła na miecze i pazury, a w drugiej otaczają mnie te światła i hałasy. Czemu celujesz we mnie tym czymś? I co to właściwie jest? W co ty się, człowieku, ubrałeś? Olabogarety! Ten stwór też tu jest! Za nim!

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Pochodzenie i imię, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, chłopak, dziewczyna;
- ciało wojownika, wyniszczone ciało, ciało pokryte bliznami, zgrabne ciało, niski, wysoki, ciało pokryte tatuażami;
- staroświecki pancerz, staroświeckie ubranie, skompletowane na szybko współczesne ubranie;
- srebrny naszyjnik ze świętym symbolem, złote i srebrne bransolety na ramionach, mistyczny amulet, liczne pierścienie, wysadzany klejnotami pancerz, ozdobiona klejnotami brosza, haftowany pas, koszula z paciorków, liczne naszyjniki.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok -1, Spokój +2, Spryt +1, Hart +2, Dziw =0;
☐ Urok =0, Spokój +1, Spryt +2, Hart =0, Dziw +1;
☐ Urok +1, Spokój =0, Spryt +1, Hart +3, Dziw -1;
☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +1, Hart +1, Dziw +2;
☐ Urok +2, Spokój +1, Spryt +1, Hart +1, Dziw -1.

POCHODZENIE

Zabrano cię z twojej epoki i wrzucono we współczesny świat tylko z tym, co miałeś przy sobie. Jesteś z _____ w roku _____. Wybierz imię stosowne do twojego pochodzenia.

Twój arcywróg też wkroczył do współczesnego świata i wie, że za nim podążyłeś. Spróbuje cię zabić, jeśli nie zabijesz go pierwszy. Zdecyduj, czym jest, za zgodą Strażnika: twój arcywróg to _____ imieniem _____.

Jak trafiłeś do dnia dzisiejszego? *Wybierz jedno*:

☐ w pogoni za swoim arcywrogiem;
☐ twój arcywróg pierwszy przeniósł się do przyszłości, więc ty lub twoi kompani rzuciliście czar pozwalający ci podążyć za nim;
☐ magiczny wypadek lub skutek uboczny;
☐ rozgniewałeś czarodziejkę;
☐ dzięki boskiej interwencji;
☐ trafiłeś tu nagle i z niezrozumiałych powodów;
☐ przeniósł cię tajemniczy artefakt lub miejsce;
☐ zamrożono cię, a niedawno odkopano i ocucono;
☐ _____.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi Podstawowymi Ruchami, *wybierz też dwa z Ruchów Wygnanego*:

- ☐ **Biegły czarownik**: dysponujesz duchem-chowańcem (zazwyczaj pod postacią zwierzątka domowego), który liczy się jako Sojusznik: Podwładny (motywacja: wypełniać twoje polecenia co do słowa).
- ☐ **Wojowniczka**: jeśli **odniesiesz obrażenia w walce, w której obie strony walczą staroświecką bronią**, otrzymujesz 1 obrażenie mniej. Ataki Potworów prawie zawsze liczą się jako staroświeckie na potrzeby tego Ruchu.
- ☐ **Tradycyjna medycyna**: możesz zajmować się ranami bez pomocy nowoczesnych środków medycznych (choć możesz potrzebować kogoś, kto przytrzyma pacjenta). Zwalczając truciznę, infekcję lub chorobę, możesz potrzebować konkretnych składników, na przykład ziół leczniczych.
- ☐ **Uwiecznione imię**: twoje polowania pozostają legendą, a twoje imię wciąż przeraża Potwory i Popleczników. Możesz **Manipulować Potworami przy pomocy gróźb**, o ile są na tyle rozumne, że mogły słyszeć opowieści o tobie.
- ☐ **Zahartowany organizm**: nie zapadasz na zwykłe choroby i masz ciągłe +1 przeciwko magicznym chorobom i truciznom. Przeszłaś przez gorsze problemy.
- ☐ **Zagubiony**: zaznacz doświadczenie za każdym razem, gdy twoje zagubienie we współczesnym świecie przeszkadza w polowaniu na potwory.
- ☐ **Pradawna magia**: uczyłaś się magii, gdy więcej tajemnej wiedzy było dostępne. Gdy **Używasz magii**, przy wyniku 7–9 nie wybieraj wady. Zamiast tego po prostu dostajesz jednorazowe -1.
- ☐ **Uczony**: badałeś rozmaite legendy i opowieści o monstrach w swoich czasach. Gdy **Badasz tajemnicę**, możesz zadać Strażnikowi następujące pytania oprócz tych ze standardowej listy:
  - *Czy ta istota (lub rasa) istniała za moich czasów?*
  - *Jakie formy ochrony są skuteczne przeciwko tej istocie?*
  - *Jakie zapomniane fakty o tej istocie znam?*

SPRZĘT

Jeśli chcesz, możesz mieć dawny pancerz pasujący do twojego pochodzenia (który liczy się jako 0 pancerza lub 1 pancerz).

Masz wszystko, co miałeś przy sobie, gdy zostałeś przeniesiony do tych czasów. Zapewne był to zestaw do polowania na potwory w łatwym do noszenia pojemniku z twoich czasów.

Miałeś pod ręką kilka **dawnych broni**. *Wybierz trzy z poniższych*:

- ☐ miecz (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- ☐ topór (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- ☐ wielki miecz (3 obrażenia wręcz, krwawy, ciężki);
- ☐ wielki topór (3 obrażenia wręcz, krwawy, ciężki);
- ☐ tarcza (1 obrażenie wręcz, 1 pancerz) – **uwaga**: nie może być używana jednocześnie z ciężką bronią;
- ☐ srebrny nóż (1 obrażenie wręcz, srebrny);
- ☐ łuk (2 obrażenia z bliska/1 obrażenie, daleki);
- ☐ kusza (2 obrażenia z bliska, powolna);
- ☐ rusznica (1 obrażenie wręcz/z bliska, głośna, wybuchowa, dymiąca, przeładowywana);
- ☐ arkebuz (2 obrażenia z bliska, głośny, wybuchowy, dymiący, ciężki, przeładowywany);
- ☐ włócznia (2 obrażenia wręcz/z bliska);
- ☐ wielki nóż (1 obrażenie wręcz)
- ☐ maczuga (1 obrażenie wręcz);
- ☐ sztuki walki (twoje ataki bez broni zadają 1 obrażenie).

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- To odległy potomek twojej rodziny.
- Należy do organizacji, która istniała za twoich czasów. Ustalcie wspólnie, jakie relacje łączyły cię wtedy z tą grupą.
- Okazała zrozumienie, gdy wszystko cię zaskakiwało i przytłaczało.
- Polubiliście się i obdarzyliście szacunkiem od razu, gdy się poznaliście.
- Ma w posiadaniu wiadomość lub przedmiot, którą zostawili dla ciebie towarzysze z przeszłości. Spytaj, co to jest i jak to zdobył.
- Miała wizję, przeczucie lub wróżbę, która wspomniała twoje wygnanie. Powiedz, co ta wizja zdradziła jej na twój temat.
- Oboje zostaliście Łowcami przez ten sam rodzaj potwora, który zaatakował was lub waszych bliskich. Wspólnie zdecydujcie, co to było.
- To była pierwsza osoba, która się tobą zajęła, wyjaśniła współczesny świat i poznała twoje pochodzenie. Ustalcie, jak byliście w stanie się porozumieć – może rozmawiacie tym samym językiem albo jego starożytnym i nowoczesnym wariantem?

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa, by zmienić wynik rzutu, który właśnie wykonałeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0 obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Kiedy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny".

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy opis Ruch tak mówi, zaznacz pole doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie pola, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenie i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ dodaj +1 do Dziwu, maks. +3;
- ☐ dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- ☐ dodaj +1 do Uroku, maks. +2;
- ☐ weź nowy Ruch Wygnańca;
- ☐ weź nowy Ruch Wygnańca;
- ☐ jeden z twoich dawnych towarzyszy dołącza do ciebie w teraźniejszości – liczy się jako Sojusznik wybranego przez ciebie typu;
- ☐ znajdujesz skrytkę z przedmiotami, które twoi kompani zostawili dla ciebie w przeszłości; strażnik zadecyduje, co tam jest, ale to muszą być rzeczy, które według twoich kompanów mogłyby się przydać w przyszłości;
- ☐ weź Ruch innej Roli;
- ☐ weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy, możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ dodaj +1 do dowolnego Współczynnika, maks. +3;
- ☐ zmień Rolę tego Łowcy;
- ☐ stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym;
- ☐ oznacz dwa Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ oznacz dwa inne Podstawowe Ruchy jako zaawansowane;
- ☐ wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę (ewentualnie może wrócić do swoich czasów);
- ☐ wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa;
- ☐ Gdy **Używasz magii**, możesz wybrać efekt „stwórz przejście między teraźniejszością a moimi czasami". Nie masz kontroli nad tym, kto korzysta z przejścia ani dokąd dokładnie prowadzi w twoich czasach.

PRZYGOTUJ SIĘ DO AKCJI!

Gdy wybierzesz Rolę swojego Łowcy, przejdź przez kolejne etapy tworzenia postaci, by skonstruować ją zgodnie z dostępnymi dla danej Roli wyborami. Strażnik przeprowadzi cię przez ten proces i odpowie na twoje pytania.

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy wszyscy dojdziecie do sekcji „Przedstawianie się", po kolei opiszecie swoich Łowców reszcie. Powiedzcie trochę o ich wyglądzie i najważniejszych rzeczach, które inni o nich wiedzą. W czym jesteś dobry? Co cię napędza? Jakie cechy twojej osobowości się wyróżniają? Strażnik i inni Łowcy mogą też mieć do ciebie jakieś pytania. Odpowiedz na nie tak, jak uważasz za stosowne.

PRZESZŁOŚĆ

Gdy wszyscy skończą przedstawiać swoich Łowców, zaczyna się druga kolejka. W tej wybieracie „Przeszłość". To ważne wspólne wspomnienia i powiązania Łowców. Każda Rola ma listę, z której je wybiera.

Na początek wskażcie jedno z graczy. Ta osoba wybierze opcję Przeszłości z listy dla każdego z pozostałych Łowców. Wiele z tych propozycji wymaga dodatkowych szczegółów. Czasami sam opis opcji informuje, kto ma je wymyślić. Jeśli nie, ustalcie je wspólnie. Strażnik lub inni Łowcy mogą zadawać związane z nimi pytania. Na nie też odpowiedzcie.

Jeśli chcesz wybrać jakąś opcję, ale nie wiesz, do którego Łowcy pasuje najlepiej, spytaj grupę, kto chce ją przyjąć. Jeśli nie możesz zdecydować, które powiązanie przydzielić jakiemuś Łowcy – spokojnie, wszystko w porządku. Przekaż kolejkę następnemu graczowi i wybierz z pozostałych opcji, gdy dowiesz się więcej.

Każdy Łowca w swojej kolejce wybierze opcję Przeszłości dla ciebie, więc na końcu każda para Łowców będzie miała dwa fakty opisujące ich wspólną historię. To dobra okazja, by ustalić, które opcje Przeszłości do nich pasują – i które skomplikują waszą relację.

Poświęćcie trochę czasu na przegadanie tego, co wybory przeszłości sugerują na temat początków współpracy waszej grupy. Powiążcie to z pomysłem na drużynę lub wykorzystajcie do stworzenia go, jeśli jeszcze go nie macie.

ZACZYNAJCIE!

Strażnik przygotuje Tajemnicę, którą będziecie badać i rozpocznie od powiedzenia wam, co was w nią wciągnęło.

RUCHY NA POCZĄTEK TAJEMNICY

Jeśli twoja Rola przewiduje Ruch, który aktywuje się na początku Tajemnicy, użyj go teraz.

Wybranka i Wtajemniczony mają dostęp do Ruchów, które zawsze działają w tym momencie.

Ekspert, Niebianka, Opętany i Spiskolożka mają dostęp do Ruchów, które mogą zadziałać teraz. Jeśli wybrałeś jeden z tych Ruchów, wykonaj go w tym momencie (jeśli jest obowiązkowy) lub zdecyduj, czy chcesz to zrobić (jeśli jest opcjonalny).

JAK GRAĆ

Oto, co robisz, gdy grasz Łowcą.

CELE ŁOWCY

Gdy grasz Łowcą:

- zachowuj się jak bohater tej historii (bo nim jesteś);
- wykuj swoje przeznaczenie;
- znajdź te cholerne potwory i je powstrzymaj;
- odgrywaj swojego Łowcę jak prawdziwego człowieka.

Myśl tak, jak myślałby twój Łowca. Rób to, co on by robił. Pamiętaj, że jesteś twardzielem: ekstremalnie niebezpiecznym i świetnym w swoim fachu.

Gdy wdasz się w walkę, możesz doznać wielu obrażeń, ale Łowcy mają szczęście i leczą się szybko. Użyj Fuksa, by uniknąć obrażeń, jeśli tego potrzebujesz. Możesz też wytrzymać do końca walki, a potem zrobić sobie przerwę, by odpocząć i wyzdrowieć. Pełne reguły doznawania obrażeń i leczenia są na stronie 148.

Musicie ustalić, co stoi za każdą sytuacją. Następnie musicie ustalić, jak to znaleźć i jakie ma to słabości. A potem to zabić.

GRA JEST ROZMOWĄ

To improwizowana gra, w której wspólnie tworzycie historię.

Wyłania się ona z rozmowy między graczami. Strażnik opisuje początkową sytuację, a reszta graczy – co ich Łowcy robią w odpowiedzi na nią. To prowadzi do ciągłej wymiany zdań między Strażnikiem, a Łowcami. Strażnik będzie zadawał wam pytania i opisywał reakcje mieszkańców świata gry zależne od waszych odpowiedzi.

Będzie także przedstawiał wam sytuacje i kryzysy związane z potworem, na którego polujecie, i jego potencjalnymi ofiarami. Wydarzenia te będą wymagały od was nowych decyzji o tym, co dalej: gracz opisuje, co robi Łowca i wykonuje Ruchy, gdy sytuacja ich wymaga. Każda z decyzji i akcji prowadzi do nowej sytuacji.

Gdy decydujesz, jak zareagować, myśl jak Łowca i pamiętaj o swoim celu.

RUCHY

Łowcy wykonują Ruchy, by znaleźć potwora i go pokonać. Ruchy wiążą się z zagrożeniem i niepewnością – nigdy nie wiesz do końca, do czego doprowadzą.

W skład Ruchów twojego Łowcy wchodzi wszystko, co możesz zrobić w sytuacjach, w których reguły gry ingerują w opowieść.

Przez większość czasu nie będziesz wykorzystywać Ruchów do opisywania, co twój Łowca mówi, gdzie idzie i co robi. Bez nich przedstawisz wszystkie czynności, które zwyczajny człowiek może podjąć w sytuacjach, gdy porażka nie byłaby interesująca i gdy nie ma szczególnego zagrożenia.

Ruchy aktywują się i określają to, jak dobrze ci pójdzie, w sytuacjach, w których zwyczajny człowiek nie mógłby zrobić danej rzeczy, w których dramatyzm opowieści tego wymaga lub w których robisz coś niebezpiecznego.

Oto kilka przykładów:

Archer bada miejsce ataku potwora. Wszędzie są flaki i krew, kręciła się tu też policja. Archer próbuje ustalić, gdzie potwór poszedł po ataku. Co odkrywa, gdy wykonuje Ruch ***Badaj tajemnicę****?*

Chris orientuje się, że skrada się na niego ghul, więc wyciąga swoją spiłowaną strzelbę i strzela mu w twarz, gdy ten na niego skacze. Czy Chris zostanie ranny? Wykonuje Ruch ***Daj wycisk****, by sprawdzić, jak poważne są jego rany i co się dzieje z ghulem.*

Belka dachowa spada na Teda, gdy wielki pająk przebija się przez ścianę i wyrywa na wolność. Rainer, partnerka Teda, bierze krzesło i próbuje podważyć belkę, by Ted mógł wyjść. Czy jej się uda? Jak ranny jest Ted? Czy jest uwięziony? Rainer musi wykonać Ruch ***Działaj pod presją****, by się przekonać.*

MUSISZ TO ZROBIĆ

Kluczowym elementem używania Ruchów jest „Musisz to zrobić".

To oznacza, że gdy chcesz (przykładowo) **Manipulować kimś**, musisz opisać, jak twój Łowca to robi. Jak prosisz? Co obiecujesz, by ktoś zrobił to, co chcesz? Czemu ma uwierzyć, że twoja oferta jest prawdziwa?

NA PRZYKŁAD:

Alan, Strażnik: Oskórowany ściga się z tobą do samochodu i wygląda na to, że dopadnie cię, nim zamkniesz drzwi. Mark, co teraz robisz?

Mary, grająca Łowcą Markiem: ***Daję wycisk!***

Alan: Co robisz?

Mary: Odepchnę go swoim kijem bejsbolowym, bym mógł wejść do samochodu.

Alan: To brzmi, jakbyś wcale nie wdawał się w walkę. Co jest najważniejsze? Zabicie Oskórowanego czy dostanie się do samochodu?

Mary: No tak, chyba zabicie go. Zatrzymam się i po prostu zacznę walić go po głowie.

Alan: Jasne. Oskórowany wywija swoim nożem do skórowania i cię łapie. Krzyczy: Staniesz się teraz jednym z nas, Łowco! Rzuć na ***Dawanie wycisku****.*

To działa też w drugą stronę – gdy opisujesz, co robisz, ktoś może zauważyć, że wykonujesz jeden z Ruchów. W takiej sytuacji rzuć kością, by sprawdzić, co się wydarzy.

NA PRZYKŁAD:

Alan: W porządku, docieracie do miejsca znalezienia ciała. Wciąż da się zauważyć ślady krwi na betonie, są tu też zadrapania, które mogą wiązać się z atakiem.

Mary: Chcę uważnie zbadać ślady krwi, ustalić, jak ofiara została zabita. To wygląda na strumień krwi z rozerwanego ciała czy wykrwawiła się powoli od ran, czy co?

Alan: Brzmi, jakbyś ***Badał tajemnice****. Może na to rzuć?*

Czasami Strażnik będzie ci zadawał pytania, by ustalić, co się dzieje. To w porządku – by gra działała, wszyscy muszą jasno rozumieć, co się właśnie wydarza, więc odpowiedz tak szczegółowo, jak jesteś w stanie.

RZUCANIE KOŚĆMI

Często reguły Ruchu każą ci rzucać, na przykład, +Spokój. Oznacza to, że masz wziąć dwie typowe sześciościenne kości, rzucić nimi, dodać wyniki i dodać liczbę zapisaną jako Spokój twojego Łowcy.

Jeśli Ruch mówi o czymś innym niż Spokój (zwykle innym Współczynniku), dodaj tę liczbę. Jeśli więc masz rzucić +Dziw, rzuć dwiema kostkami i dodaj wartość Dziwu. Jeśli masz rzucić +Hart, rzuć dwiema kostkami i dodaj wartość Hartu. Jeśli masz ujemną wartość, na przykład -1, zamiast tego odejmujesz ją od wyniku.

Opis Ruchu mówi, co znaczą różne wyniki. Zazwyczaj 7 i wyżej jest dobre, a 10 i wyżej naprawdę dobre. Wynik 6 lub niższy to porażka i oznacza, że Strażnik będzie miał okazję zrobić Łowcy coś złego.

PRZYKŁAD:

*Mam rzucić na **Manipulowanie kimś**. To rzut +Urok, a mój Urok wynosi +1. Rzucam kośćmi, uzyskuję 2 i 5. Wynik to 1 + 2 + 5 = 8. To częściowy sukces w **Manipulowaniu kimś**.*

PREMIE I ZATRZYMANIA

Czasami Ruch da ci premię do przyszłych rzutów kością: niekiedy „jednorazową", a innym razem „ciągłą". Ruch może też pozwolić ci coś „zatrzymać".

JEDNORAZOWA

Gdy dostajesz jednorazowe +1, dodajesz +1 tylko do najbliższego Ruchu.

PRZYKŁAD:

Inny Łowca może dać ci jednorazowe +1 w wyniku Ruchu. Tuż po tym szarżujesz na potwora. Dostajesz +1 do ***Dawania wycisku****. Gdybyś zamiast tego zdecydował się* ***Użyć magii****, by rzucić czar ochronny, dostałbyś premię do tego rzutu. Gdy wykorzystasz premię, znika.*

CIĄGŁA

Gdy dostajesz ciągłe +1, masz +1 do wszystkich rzutów, które wykonujesz, póki dana sytuacja trwa.

PRZYKŁAD:

Gdy ***Ogarniasz problem****, możesz dostać ciągłe +1 do wykorzystywania drogi ucieczki, którą zauważyłaś. Dostajesz +1 do wszystkich rzutów, gdy uciekasz tą drogą, a premia kończy się, gdy uciekniesz. Jeśli nie spróbujesz uciec drogą, którą wypatrzyłaś, też nie masz bonusu.*

ZATRZYMANIE

Zatrzymanie oznacza, że dostajesz pewną pulę punktów. Każdy punkt może zostać wydany jeden za jeden, by uzyskać konkretny skutek. Ruch pozwoli wyliczyć skutki, które możesz wywołać, wydając zatrzymania.

PRZYKŁAD:

Przepytujesz świadka ataku potwora i rzucasz na ***Badanie tajemnicy****. Twój wynik daje ci 3 zatrzymania. Możesz je wydawać, by zadawać Strażnikowi pytania z listy wypisanej w Ruchu* ***Badaj tajemnicę****.*

Pytasz „Czy widziała pani, gdzie poszedł napastnik?" i wydajesz jedno zatrzymanie („Gdzie poszło?" jest jednym z pytań).

Strażnik odpowiada (jako pani Henderson, świadek): „Popędził tam, podniósł tę kratę i wskoczył do ścieków".

Po dalszej rozmowie ze świadkiem wydajesz kolejne zatrzymanie, by spytać Strażnika o moce potwora: „Hej, czy na podstawie tego, co mi powiedzieli, mogę domyśleć się jego mocy?" („Co ono może zrobić?" to kolejne z pytań).

Strażnik odpowiada: „Opisy świadków zupełnie się nie zgadzają. Musi być w stanie zmieniać kształt albo może manipulować wspomnieniami".

Potem ostatnie zatrzymanie wydajesz, by zapytać Strażnika, czy pani Henderson coś ukrywa. To wyczerpuje twoje zatrzymania, więc nie możesz na razie zadawać kolejnych pytań.

PODSTAWOWE RUCHY

Wcześniej wprowadziłem Podstawowe Ruchy: to, co każdy Łowca może zrobić, by znaleźć potwora i go zabić. Teraz, nim zaczniecie, czas przyjrzeć się im bardziej dokładnie.

BADAJ TAJEMNICĘ

Śledztwo może być prowadzone na wiele sposobów: podążasz za tropem, przepytujesz świadków, analizujesz w laboratorium, szukasz starych podań w bibliotece, wstukujesz nazwę potwora w Google, łapiesz potwora i przeprowadzasz na nim testy i tak dalej. Wszystko, co może dać ci więcej informacji o tym, co się dzieje, pasuje do tego Ruchu.

Gdy **Badasz jakąś tajemnicę**, rzuć +Spryt. Przy 10+ zatrzymaj 2, a przy 7–9 zatrzymaj 1.

Wydanie jednego zatrzymania pozwala zadać Strażnikowi jedno z następujących pytań:

- *Co tu się stało?*
- *Co to za stworzenie?*
- *Co ono może zrobić?*
- *Co może je zranić?*
- *Gdzie poszło?*
- *Co chciało zrobić?*
- *Co tu jest ukryte?*

Przy porażce ujawniasz jakąś informację Potworowi lub temu, z kim rozmawiasz. Strażnik może zadać ci jakieś pytania i musisz na nie odpowiedzieć.

To ważne, by twoje próby badania (i ich wyniki) były sensowne i spójne z tym, co się dzieje. Jeśli na przykład używasz sprzętu laboratoryjnego, by zbadać dowody, raczej niczego się nie dowiesz o okultystycznych korzeniach potwora. Strażnik musi odpowiedzieć szczerze, ale niekoniecznie w pełni – ma obowiązek powiedzieć tylko to, co możesz ustalić w swojej obecnej sytuacji i wybranymi przez ciebie metodami. Strażnik może zdecydować, że wyjaśni, jak nowe odkrycie wiąże się z czymś, co już wiesz.

Strażnik może spytać o to, jak się tego dowiadujesz. Jeśli nie masz dobrej odpowiedzi, wybierz inne pytanie.

CHROŃ KOGOŚ

Jeśli ktoś ma odnieść obrażenia, a ty możesz temu jakoś zapobiec, możesz spróbować Chronienia kogoś.

Gdy **Chronisz inną postać przed obrażeniami**, rzuć +Hart.

Przy dowolnym sukcesie (wyniku 7 lub więcej) chronisz ją, ale dostajesz część lub wszystkie obrażenia, które miała dostać.

Przy 10+ wybierz dodatkowo:

- otrzymujesz mniej obrażeń (-1 obrażenie);
- całe nadchodzące zagrożenie skupia się teraz na tobie;
- zadajesz wrogowi obrażenia;
- powstrzymujesz wroga.

Przy porażce tylko wszystko pogarszasz.

DAJ WYCISK

Użyj tego Ruchu, gdy walczysz z czymś, co może oddać.

Gdy walczysz i **Dajesz komuś wycisk**, rzuć +Hart.

Przy dowolnym sukcesie (wyniku 7 lub więcej) ty i twój przeciwnik zadajecie sobie nawzajem obrażenia. Liczba tych obrażeń wynika z ustalonych elementów opowieści. To zazwyczaj znaczy, że zadajesz przeciwnikowi obrażenia swojej broni, a przeciwnik tobie obrażenia swojego ataku.

Możesz przyjąć siedem obrażeń, potem umierasz.

Przy 10+ wybierz dodatkowo jedną z opcji:

- uzyskujesz przewagę – dostajesz jednorazowe +1 lub dajesz je innemu Łowcy;
- zadajesz wielkie obrażenia (+1 obrażeń);
- otrzymujesz mniejsze obrażenia (-1 obrażeń).
- przeciwnik trafia tam, gdzie chcesz, żeby był.

Przy porażce to tobie dają wycisk. Otrzymujesz obrażenia lub zostajesz złapany, ale nie zadajesz żadnych obrażeń.

DZIAŁAJ POD PRESJĄ

Ten Ruch opisuje próbę robienia czegoś w sytuacji szczególnego stresu lub zagrożenia. Przykłady Działania pod presją: trzymanie się zadania, gdy krzyczy na ciebie banshee; barykadowanie drzwi, nim wielkie szczury cię dogonią; odpieranie umysłowej kontroli mózgoglisty; zostawanie w boju, gdy jest się ciężko rannym.

Gdy **działasz pod presją**, rzuć +Spokój. Efekty mogą być następujące:

- przy 10+ robisz to, co chciałeś;
- przy 7–9 Strażnik ma dla ciebie gorszy rezultat, trudny wybór lub cenę za sukces;
- przy porażce wszystko się sypie.

MANIPULUJ KIMŚ

Tego Ruchu używasz, by ktoś zrobił dla ciebie coś, czego nie chce zrobić. By skłonić go do tego, musisz dać mu dobry powód. Taki „dobry powód" może być różny, zależnie od tego, czego oczekujesz i jaka jest twoja relacja z daną osobą.

Przyjaciół i Sojuszników często wystarczy poprosić. Świadkom ataków potwora można powiedzieć, że jesteście z policji, lub po prostu zaproponować pieniądze za odpowiedzi.

Gdy dałeś komuś powód, **powiedz, co chcesz, by zrobił** i rzuć +Urok.

NORMALNA OSOBA:

- przy 10+ zrobi to z powodu, który jej dałeś; jeśli chcesz zbyt wiele, powie ci, za co mogłaby to zrobić (albo że za nic w świecie);
- przy 7–9 zrobi to, ale tylko, jeśli zrobisz coś dla niej tu i teraz, by wesprzeć swoją obietnicę; jeśli chcesz zbyt wiele powie ci, co – jeśli cokolwiek – może ją skłonić, by to zrobiła.
- przy porażce źle do tego podchodzisz: obrażasz lub wkurzasz rozmówcę.

INNY ŁOWCA:

- przy 10+, jeśli zrobi to, o co prosisz, uzyskuje dwie korzyści: zaznacza doświadczenie i dostaje jednorazowe +1;
- przy 7–9 zaznacza doświadczenie, jeśli zrobi to, o co prosisz;
- przy porażce to Łowca ustala, jak bardzo go obraziłeś lub zirytowałeś; zaznacza doświadczenie, jeśli *nie* zrobi tego, o co prosiłeś.

MANIPULOWANIE POTWORAMI

Manipulowanie kimś normalnie nie działa na Potwory nawet, jeśli myślą i mówią. Możesz spróbować się z jakimś ułożyć, jeśli naprawdę tego chcesz, ale nie dostajesz rzutu pozwalającego zapewnić, że będzie przestrzegał swojej strony umowy. Musisz liczyć, że to honorowy Potwór. Powodzenia.

Jeśli weźmiesz Ruch **Mroczny dyplomata** (lub inny Ruch, który wprost na to pozwala), możesz manipulować Potworami, jeśli potrafią myśleć i rozmawiać. Oczywiście potwory zazwyczaj potrzebują innych powodów niż normalni ludzie – całkiem możliwe, że takich, których naprawdę nie chcesz im dać.

Poplecznicy mogą, ale nie muszą być podatni na manipulację. Manipulacja ludzkimi albo prawie ludzkimi Poplecznikami może być możliwa, ci niezdolni cię zrozumieć lub myśleć nie są na nią podatni.

OGARNIJ PROBLEM

Gdy się rozglądasz, by **Ogarnąć problem**, rzuć +Spryt.

Przy 10+ zatrzymaj 3, a przy 7–9 zatrzymaj 1.

Możesz wydawać zatrzymania, by zadać Strażnikowi jedno z poniższych pytań:

- *Jak najlepiej tam wejść?*
- *Jak najlepiej stąd wyjść?*
- *Czy są tu jakieś zagrożenia, których nie zauważyliśmy?*
- *Co jest największym zagrożeniem?*
- *Jaki słaby punkt mogę wykorzystać?*
- *Jaki jest najlepszy sposób, by chronić ofiary?*

Jeśli działasz w zgodzie z odpowiedziami, dostajesz ciągłe +1, póki odpowiedzi mają znaczenie. Przykładowo: jeśli spytasz o najlepsze wejście do leża potwora, dostajesz +1, gdy się do niego dostajesz. Gdy jesteś już w środku, odpowiedź przestaje ci pomagać. Premia dodaje się tylko raz do każdego rzutu, nawet jeśli do twojego działania pasuje więcej niż jedno pytanie.

Przy porażce możesz błędnie odczytać sytuację („Wszystko w porządku! Nic mi nie grozi, gdy pójdę zbadać to samemu!") lub ujawnić taktyczne informacje swoim wrogom (a wtedy Strażnik może ci zadać powyższe pytania).

UŻYJ MAGII

Gdy **Używasz magii**, powiedz, co starasz się uzyskać i jak rzucasz zaklęcie, po czym rzuć +Dziw. Efekty mogą być następujące:

- przy 10+ magia działa bez problemu – wybierz jej efekt;
- przy 7–9 działa, ale niedoskonale – wybierz jej efekt i wadę; Strażnik zdecyduje, jaki efekt ma wada;
- przy porażce tracisz kontrolę nad magią – to nigdy nie kończy się dobrze.

Domyślnie magia ma jeden z poniższych efektów, trwa około pół godziny i nie wystawia cię na zagrożenie, niechcianą uwagę lub skutki uboczne. Wady mogą to zmienić.

Efekty:

- zadaj obrażenia (1 obrażenie ignorujące pancerz magiczne przyciągające uwagę);
- zaczaruj broń; dajesz jej +1 obrażenie i cechę magiczna;
- zrób coś wykraczającego poza ludzkie ograniczenia;
- zablokuj miejsce lub przejście przed konkretną osobą lub typem stworzenia;
- wygnaj ducha lub klątwę z osoby, przedmiotu lub miejsca, które zajmuje;
- wezwij na świat potwora;
- porozumiej się z czymś, z czym nie masz wspólnego języka;
- wejrzyj w inne miejsce lub czas;
- ulecz 1 obrażenie wynikające ze zranienia lub usuń chorobę, albo truciznę.

Wady:

- efekt jest osłabiony;
- efekt jest krótkotrwały;
- otrzymujesz 1 obrażenie ignorujące pancerz;
- twoja magia ściąga natychmiastową, niepożądaną uwagę;
- czas ma problematyczny efekt uboczny.

Strażnik może zażądać jednego lub więcej z poniższych:

- zaklęcie wymaga dziwnych komponentów;
- rzucenie zaklęcia zajmie 10 sekund, 30 sekund lub 1 minutę;
- zaklęcie wymaga rytualnej inwokacji i gestów;
- zaklęcie wymaga rysowania tajemnych symboli;
- potrzebujesz osoby lub dwóch, które pomogą rzucić zaklęcie;
- potrzebujesz sprawdzić szczegóły w magicznej księdze.

Jeśli chcesz wywołać magię, która wykracza ponad te efekty, liczy się to jako **Wielka Magia**. Używa ona innych reguł, opisanych poniżej.

WIELKA MAGIA

Czasami przystępne czary i rytuału z Podstawowego Ruchu **Użyj magii** nie wystarczą. **Wielka Magia** opisuje wszystkie potężniejsze skutki, jak przywracanie kogoś z martwych lub otwieranie portalu do innego wymiaru. Wielka Magia jest potężniejsza i bardziej niebezpieczna od Podstawowego **Użycia magii**.

Zdecyduj, jaki magiczny efekt chcesz wywołać, i powiedz to Strażnikowi. Ustali on, co musisz zrobić, by rzucić zaklęcie. Strażnik może wymagać jednej lub więcej z poniższych opcji:

- byś spędził dużo czasu – dni lub tygodnie – badając magiczny rytuał;
- byś eksperymentował z czarem, popełniając wiele pomyłek, nim wreszcie zrobisz to dobrze;
- byś użył rzadkich i nietypowych materiałów i komponentów;
- byś rzucał czar przez długi czas – godziny lub dni;
- by pomogło ci wiele osób – 2, 3, 7, 13 lub więcej;
- by zaklęcie było rzucone w konkretnym miejscu lub czasie;
- byś **Użył magii** w ramach rytuału – być może przyzywając potwora, porozumiewając się z czymś lub blokując przejście, które otworzyłeś;
- by czar wywołał określony efekt uboczny lub zagrożenie.

Gdy znasz wymagania, musisz je spełnić. Kiedy to zrobisz, oczekiwany przez ciebie efekt po prostu się wydarza. Nie musisz wykonywać żadnego rzutu na samą **Wielką Magię**, choć być może musisz na inne Ruchy, gdy starasz się spełnić wymagania.

Oto kilka przykładów użycia **Wielkiej Magii**.

Łowcy chcą ustalić, gdzie jest konkretna osoba, a mają tylko jej fotografię. Strażnik decyduje, że w tym celu trzy osoby muszą wziąć udział w rytuale i że będą potrzebować bardzo szczegółowej mapy obszaru – czar sprawi, że wahadło wskaże miejsce przebywania osoby.

Łowcy tropią pożerającą ludzi żabestię. Odkrywają, że jest z innego wymiaru, i proponują rzucenie czaru, który „odstroi" ją od naszego świata i wyśle do domu (lub gdziekolwiek indziej). Strażnik uznaje, że wymaga to eksperymentów, które zajmą jedno popołudnie, rzucenie zaklęcia potrwa około sześć godzin, będzie wymagało ***Użycia magii****, by wygnać żabestię z tego wymiaru i wystawi ich na zagrożenie – żabestia poczuje, że zaklęcie jest rzucane i będzie wiedziała gdzie.*

Jedna z łowczyń z drużyny zginęła i reszta chce ją przywrócić do życia. Strażnik uznaje, że zajmie to kilka tygodni badań, rytuał będzie wymagał jej ciała i musi zostać przeprowadzony o świcie w równonoc wiosenną w miejscu, z którego widać wschodzące słońce. Ponadto Łowcy muszą ***Użyć magii*** *w celu przyzwania duszy martwej łowczyni z krainy Śmierci i będą wystawieni na wielkie zagrożenie – to złamanie reguł rozgniewa Śmierć.*

WSPIERAJ

Gdy **Wspierasz innego Łowcę** w wykonaniu jakiegoś Ruchu, rzuć +Spokój. Efekty mogą być następujące:

- przy 10+ twoja pomoc daje mu +1 do rzutu;
- przy 7–9 twoja pomoc daje mu +1 do rzutu, ale ty wystawiasz się na kłopot lub zagrożenie;
- przy porażce wystawiasz się na kłopot lub zagrożenie, nie pomagając.

Premie się nie sumują: jeśli dwie osoby **Wspierają**, Łowca po prostu dostaje +1 do rzutu.

WALKI

Oto kilka spraw, o których powinniście pamiętać, gdy przychodzi do zabijania potworów.

Nie zawsze trzeba od razu rzucać na **Dawanie wycisku**. Ten Ruch grozi obrażeniami nie tylko wrogowi, ale i tobie. Jeśli masz sposób, by zaatakować *bez* wystawiania się na zagrożenie, możesz zadać wrogowi obrażenia, samemu ich nie otrzymując (i nie musząc na nic rzucać).

Pamiętaj, że możesz spróbować **Chronić kogoś**, kto jest zagrożony obrażeniami. Przemyśl, kto potrzebuje ochrony i gdzie kto się znajduje względem reszty. Jeśli dobrze wszystko przygotujesz, możesz nawet ocalić kumpelę z drużyny przed obrażeniami, które by otrzymała przez nieudany rzut.

Możesz również **Wesprzeć inną postać**, by dodać +1 do jej rzutu. To czasem robi wielką różnicę, a jeśli pomagasz w walce, Strażnik może uznać, że masz dodać obrażenia ze swojego ataku do ataku postaci, której pomagasz – w ten sposób powalicie potwora szybciej.

ATAKI BEZ BRONI I BROŃ IMPROWIZOWANA

Jeśli twoja postać nie ma broni i walczy po prostu pięściami i kopniakami, zadaje 0 obrażeń w zwarciu/wręcz. To wciąż może ranić, jeśli masz premię do obrażeń. Może ona wziąć się z wyniku 10+ rzutu na **Dawanie wycisku** lub z Ruchu, który masz.

Jeśli twoja postać łapie jakiś przedmiot i nim walczy, ustal ze Strażnikiem, jakie ma on cechy. Oto wskazówki:

- jeśli przedmiot nie jest groźniejszy od pięści – 0 obrażeń wręcz;
- jeśli jest ostry lub ciężki (nóż kuchenny, lampa) – 1 obrażenie wręcz;
- jeśli jest naprawdę ciężki (mikrofalówka, stołek w barze) – 2 obrażenia wręcz, ciężki;
- jeśli możesz nim rzucić, dodaj zasięg „z bliska".

OBRAŻENIA

Gdy odnosisz obrażenia, Strażnik powie ci, co się stało i ile punktów obrażeń ci zadano. Zaznacz tyle pól na twoim torze obrażeń. Obrażenia będą miały dodatkowy skutek: Strażnik powie ci jaki.

Stopień obrażeń zależy od tego, ile ich otrzymałeś:

- rany za 0 obrażeń mają tylko drobne, krótkotrwałe skutki;
- rany przy 4-7 obrażeniach są poważne i niestabilne, pogorszą się, jeśli nikt się nimi nie zajmie; zakreśl pole „niestabilny";
- 8 obrażeń lub więcej zabije człowieka, w tym Łowcę;
- pancerz obniża obrażenia z każdego ataku o liczbę podaną w jego statystykach.

Więcej szczegółów znajduje się w części dla Strażnika (na stronie 251).

POTWORY I OBRAŻENIA

Potwora zwykle dużo trudniej zabić niż człowieka. Poplecznika (pomniejsze nadnaturalne stworzenie) czasami też.

Wszystkie Potwory (i niektórzy Poplecznicy) mają **słabości**. To oznacza, że możesz ich zabić tylko wtedy, gdy użyjesz przeciwko nim ich słabości. To, jak użyć słabości przeciwko Potworowi, zależy od jej typu.

Słabością może być:

- coś, czego można użyć jako broni, na przykład ogień czy zimne żelazo;
- konkretny sposób ataku, jak srebrna broń lub dekapitacja;
- jakaś czynność, na przykład magiczny rytuał lub pochówek;
- kontakt ze szkodliwym środowiskiem, jak na przykład znalezienie się w świetle słońca lub pod bieżącą wodą.

Jeśli znasz słabość Potwora, użyj jej.

Jeśli jej nie znasz, poznaj ją dzięki swoim Ruchom.

Jeśli nie użyjesz słabości stworzenia, ono powróci – nawet wtedy, gdy wygracie walkę.

LECZENIE

Rany za 0 obrażeń uznaje się za „wyleczone" od razu. Mogą spowodować chwilowy problem, ale potem są czysto kosmetyczne.

Umiarkowane rany (1–3 obrażenia) zaleczają się, gdy twój Łowca ma szansę odpocząć (np. solidnie się wyśpi) lub gdy otrzyma pierwszą pomoc. To zmniejsza ranę o 1 obrażenie.

Pierwsza pomoc normalnie nie wymaga Ruchu, po prostu jej udzielasz. Leczące Ruchy Łowców mogą być użyte w dodatku do niej. Możesz skorzystać z pierwszej pomocy tylko raz na ranę lub inne źródło obrażeń.

Poważne rany (4+ obrażeń) wymagają zajęcia się nimi. Normalnie są niestabilne, czyli bez pomocy pogorszą się (Strażnik powie ci, kiedy zaznaczyć kolejny punkt obrażeń). Bez leczenia poważne rany w końcu cię zabiją. Jeśli Ruch mówi, że rany są już stabilne, wymaż zaznaczenie pola „niestabilne". Jeśli dostaniesz nowe obrażenia i wciąż będzie ich w sumie 4 lub więcej, znów stają się niestabilne. Przy poważnych ranach pierwsza pomoc leczy jedno obrażenie, ale nie niestabilność.

To, co liczy się jako zajęcie się poważną raną, zależy od przypadku, ale zazwyczaj będzie to jedna z tych rzeczy:

- leczący Ruch Łowcy;
- spędzenie czasu w szpitaliku w czyjejś Siedzibie;
- wizyta u lekarza lub w szpitalu;
- magiczne zaklęcie.

Ruchy leczące mówią, ile obrażeń leczą.

LECZENIE MIĘDZY TAJEMNICAMI

Po zamknięciu Tajemnicy, a przed otwarciem kolejnej, ranni Łowcy trochę się podleczą.

Jeśli miałeś czas odpocząć między Tajemnicami, wylecz wszystkie swoje obrażenia.

Jeśli nie miałeś czasu odpocząć, wylecz jedno obrażenie.

WSKRZESZENIE

Przywrócenie do żywych zabitego Łowcy (lub kogoś innego) wymaga **Wielkiej Magii**. W tym konkretnym przypadku jest jednak dodatkowy krok.

Gdy wracasz do życia, rzuć -Dziw (czyli odejmij 3, mając Dziw +3, dodaj 1 przy Dziwie -1 itp.). Im dziwniejszy jesteś, tym dziwniejsze rzeczy dzieją się przy twoim powrocie zza grobu.

Przy 10+ trochę się zmieniłeś. Zaznacz doświadczenie i wybierz dowolną z poniższych opcji (dla wyników 7–9 lub porażki).

Przy 7–9 wybierz jedno z poniższych:

- wracasz nieco wyniszczony (utrata wspomnień, stres, oderwanie od świata);
- wracasz lekko zmieniony – dodaj 1 do jednego Współczynnika (do maks. +3) i odejmij 1 od innego (do maks. -2);
- wracasz bardzo zmieniony – zmień swoją Rolę tak samo, jak za pomocą Zaawansowanego Rozwinięcia;
- wskrzeszenie cię wypełnia starożytną przepowiednię;
- coś wraca razem z tobą (opętujący duch, pokonany potwór, uwolnione prastare zło), ale nie stanowi natychmiastowego zagrożenia;
- Ty lub osoba, która cię wskrzesiła, jest winna przysługę potężnemu duchowi, potworowi lub demonowi.

Przy porażce wybierz jedno z poniższych:

- wracasz wyniszczony (bez duszy, szalony, w depresji);
- wracasz osłabiony; odejmij 1 od jednego Współczynnika (do minimum -2);
- wskrzeszenie cię wypełnia starożytną, mroczną i okropną przepowiednię;
- coś wraca razem z tobą (opętujący duch, pokonany potwór, uwolnione prastare zło) – stanowi natychmiastowe zagrożenie i trzeba się nim zająć;
- ty lub osoba, która cię wskrzesiła, jest winna ogromną przysługę (pierworodnego, dziesięć lat służby itp.) potężnemu duchowi, potworowi lub demonowi.

LICZNIK FUKSA

Każdy Łowca ma pulę Fuksa, której może użyć w potrzebie.

Gdy zakreślasz punkt Fuksa, możesz wybrać jeden z tych szczęśliwych przypadków:

- zmniejsz właśnie otrzymaną ranę do 0 obrażeń;
- po rzucie zmień wynik na 12.

Twoja Rola ma licznik Fuksa mówiący, ile ci go jeszcze zostało. Masz ograniczony zapas. Nie zmarnuj go.

GDY SKOŃCZY CI SIĘ FUKS

Gdy zakreślisz całego swojego Fuksa, Strażnik będzie mógł zwalać ci na głowę gorsze problemy. Los będzie chciał się zemścić.

Jeśli twoja Rola jest związana z losem (jak w przypadku przeznaczeniu Wybrańca lub mrocznej stronie Opętanej), wyczerpanie Fuksa oznacza, że zaczyna się twój zły los.

SPRZĘT

Tu znajdziesz reguły związane z wyposażeniem, pojazdami, Zespołami, Sojusznikami, Siedzibami i tak dalej.

ZDOBYWANIE NOWEGO WYPOSAŻENIA

Jeśli chcesz czegoś, co możesz kupić, po prostu to kup.

Możesz też dostać nowy sprzęt przy niektórych opcjach rozwoju Roli.

Jeśli chcesz czegoś, czego nie da się po prostu kupić (jak miotacz ognia lub magiczny artefakt) albo na zdobycie czego nie masz zasobów, musisz zrobić coś szczególnego (na przykład powołać się na przysługę lub to ukraść). Powiedz Strażnikowi, co robisz, i rozegrajcie to, by sprawdzić, jak pójdzie.

Tak samo zróbcie, jeśli chcesz Sojusznika, Zespołu pod twoim dowództwem lub czegoś innego, co trudno dostać (np. siedziby Eksperta).

Jeśli zrobisz wszystko, co trzeba, by zdobyć nowy sprzęt, no cóż – zdobywasz go (nawet bez używania Rozwinięcia czy czegoś tego rodzaju).

BRONIE

Wszystkie bronie mają cechy (listę ich właściwości), które opisują ich działanie. Każda broń ma cechę obrażeń i cechę zasięgu: dzięki nim wiesz, ile obrażeń broń zadaje i jak daleko może być cel.

Przykład: wiertarka pneumatyczna (2 obrażenia wręcz, głośna, krwawa)

„2 obrażenia wręcz", „głośna" i „automatyczna" to cechy. „2 obrażenia" to cecha obrażeń, „wręcz" to cecha zasięgu, a „głośna" i „krwawa" to cechy opisowe.

Oto, co znaczą cechy:

- **1 obrażenie, 2 obrażenia, 3 obrażenia itp.**: tyle obrażeń zadaje atak.
- **obszarowa**: może trafić wielu wrogów; możesz podzielić obrażenia, które zadajesz, między wiele celów;
- **wyważona**: łatwo nią władać i utrzymać;
- **bariera**: zadaje obrażenia wszystkiemu, co przez nią przechodzi; liczy się jako pancerz przeciwko wszelkim atakom, jakie przez nią przechodzą.

- **z bliska**: skuteczna z bliskiej odległości – poza zasięgiem rąk, ale niezbyt daleko.
- **daleka**: skuteczna na daleki zasięg.
- **ogień**: podpala to, co trafi.
- **siłowa**: pozwala przesuwać cele, dodając „przeciwnik trafia tam, gdzie chcesz, żeby był" do normalnych efektów ataku.
- **wręcz**: skuteczna w zasięgu rąk.
- **wyssanie życia**: przekazuje energię życiową: dzierżący jest uleczony z tylu obrażeń, ile zadała. Więc jeśli zadasz 2 obrażenia, zmniejszasz swoje rany o 2 obrażenia.
- **ciężka:** ta broń jest ciężka i nieporęczna.
- **święta**: ta broń będzie skuteczniejsza przeciwko Potworom, których słabością są święte przedmioty.
- **ignorująca pancerza**: ignoruje pancerz ochronny; wartość pancerza nie wpływa na obrażenia z tej broni; jeśli pancerz ma cechę „magiczny", broń musi być ignorująca pancerz i magiczna, by przebić pancerz.
- **niepozorna**: nie przyciąga uwagi;
- **w zwarciu**: skuteczna na najbliższym dystansie – stykając się z wrogiem.
- **głośna**: dość głośna, by przyciągać uwagę.
- **magiczna**: zaczarowana, działa na istoty i pancerze odporne na normalne bronie.
- **liczne**: te bronie są na tyle małe, by mieć je przy sobie w dużej ilości.
- [**materiał**]: ta broń jest wykonana z danego materiału, a więc skuteczna przeciwko potworom, których słabością on jest;
- **krwawa**: rozrzuca po okolicy krew i wnętrzności;
- **szybka**: szybko się ją przygotowuje i używa, dając ci większą szansę na pierwszy cios;
- **przeładowywana**: ma ograniczoną amunicję, która może się skończyć i wymagać przeładowania;
- **unieruchamiająca**: skuteczny atak oplątuje lub chwyta ofiarę;
- **powolna**: tę broń się długo przygotowuje i wolno nią atakuje;
- **mała**: ta broń jest drobna i łatwo ją ukryć;
- **niesprawna**: ta broń potrzebuje regularnego czyszczenia i napraw, lub przestanie działać;
- **przydatna**: tę broń można wykorzystywać nie tylko do walki;
- **wybuchowa**: ta broń jest niebezpieczna i niestabilna.

NOWE BRONIE

Jeśli twój Łowca (lub wrogowie) dostanie nową broń, która potrzebuje cech, ustal je samemu. Pomyśl o tym, jak broń jest używana i jaki będzie wywoływała skutek, po czym zapisz zgodne z tym cechy.

Każda broń musi mieć cechę obrażeń i cechę zasięgu. Nie ma górnego limitu obrażeń, ale 4 lub więcej są niezwykle niszczycielskie. Użyj broni z Ról i poniższej listy jako wskazówek. Cechy zasięgu to „w zwarciu", „wręcz", „z bliska" i „daleki". Inne cechy są opcjonalne:

- jeśli broń jest niewiele groźniejsza od pięści – 0 obrażeń wręcz;
- jeśli jest ostra lub ciężka – 1 obrażenie wręcz;
- jeśli jest niebezpieczna – 2 obrażenia wręcz, ciężka;
- jeśli jest stworzona do zabijania – 3 obrażenia;
- jeśli zmasakruje normalnego człowieka – 4 obrażenia;
- jeśli można nią rzucić, dodaj zasięg z bliska.

Przykładowo: Łowca uznaje, że chce wielki pistolet na wodę przeciwko Potworowi, którego słabością jest woda. Taka broń potrzebuje cechy „płyn" (nie „woda", bo możesz ją napełnić czymś innym), możesz ją spisać jako: „pistolet na wodę (0 obrażeń z bliska, płyn)".

PANCERZ

Pancerz obniża obrażenia, które odnosi noszący go, o swoją wartość. Jeśli na przykład masz na sobie skórzaną kurtkę wartą 1 pancerza, a ściekowy mutant rozcina twoje ramię za 3 obrażenia, otrzymujesz tylko 2 obrażenia.

1 pancerz to, na przykład, ciężkie skórzane kurtki, strój motocyklisty, kamizelki kuloodporne lub inna lekka, ale skuteczna odzież ochronna.

2 pancerz to, na przykład, wojskowy kombinezon, policyjny strój do zwalczania zamieszek, średniowieczna zbroja i inne ciężkie i bardzo skuteczne ubiory ochronne.

Jeśli pancerz ma cechę „magiczny", normalne bronie z cechą „ignorujące pancerz" nie omijają go. Tylko broń zarówno omijająca pancerz, jak i magiczna może ominąć magiczny pancerz.

Zazwyczaj Łowcy zdobywają sprzęt dający 1 lub 2 pancerza. Więcej dawać może coś bardzo rzadkiego i szczególnego, związanego na przykład z pradawną magią lub niesamowitą nauką.

INNY SPRZĘT

Ogólnie rzecz biorąc Łowca może używać innego sprzętu bez żadnych szczególnych reguł.

Nie musicie opisywać każdego elementu wyposażenia, który pojawia się w grze, ale jeśli coś stanie się ważne, możecie przedstawić to bardziej szczegółowo, by wszyscy mieli zgodną wizję tego czegoś. Możecie to zrobić za pomocą cech sprzętu i nowych Ruchów.

CECHY SPRZĘTU

Określanie cech jakiegoś sprzętu daje opis tego, co może on zrobić i korzyści oraz problemów wynikłych z używania go.

Cechy aktywują się w grze, dając Łowcom nowe możliwości. Na przykład gogle noktowizyjne (cecha „widzenie w ciemności") pozwalają podążać za tropem stworzenia nawet po ciemku.

NOWE RUCHY SPRZĘTU

Jeśli cechy nie wystarczą, możesz przypisać sprzętowi nowy Ruch. Dokładniejszy opis nowych Ruchów jest na stronie 289, ale zasadniczo to proste: przedstaw, jak sprzęt działa i jak wpływa na użytkownika.

Przykładowo: jeśli zdobędziecie sportowy samochód, możecie stworzyć nowy Ruch, by oddać jego szybkość i sprawność. Choćby „gdy **uciekasz lub ścigasz w sportowym samochodzie**, masz ciągłe +1".

ROZWÓJ POSTACI

Dostajesz punkt doświadczenia, gdy wyrzucisz sześć lub mniej i kiedy mówi tak opis Ruchu. Zaznacz swoje kolejne pole doświadczenia.

Gdy zaznaczysz piąte pole doświadczenia swojej Roli, **rozwijasz się**. Wymaż wszystkie pięć pól i wybierz opcję rozwoju z listy twojej Roli. Odznaczaj Rozwinięcia, gdy je wybierasz – każde można wybrać tylko raz.

Zaczynasz zbierać nowe punkty doświadczenia, aż zbierzesz ich pięć i znowu się rozwiniesz.

Gdy rozwiniesz się pięć razy, możesz zacząć wybierać także z Zaawansowanych Rozwinięć (na stronie 105).

DOŚWIADCZENIE NA KONIEC SESJI

Na końcu każdej sesji Strażnik zada następujące pytania:

- Czy rozwiązaliśmy obecną tajemnicę?
- Czy ocaliliśmy kogoś przed pewną śmiercią lub czymś gorszym?
- Czy dowiedzieliśmy się czegoś nowego i ważnego o świecie?
- Czy dowiedzieliśmy się czegoś nowego i ważnego o jednym z Łowców?

Jeśli na jedno lub dwa pytania odpowiecie „tak", każdy Łowca zaznacza jedno doświadczenie. Jeśli na trzy lub cztery, każdy Łowca zaznacza dwa.

ROZWINIĘCIA

Jest dziesięć typów Rozwinięć. Oto ich opisy:

Dodaj +1 do Współczynnika, maks. +x

Trwale podnieś dany Współczynnik. Maksimum to limit: możesz podnieść Współczynnik najwyżej do niego. Jeśli osiągnął już ten poziom, nie wybieraj tego Rozwinięcia.

Przykład: twój Łowca ma Hart =0 i wybierasz Rozwinięcie „Dodaj +1 do Hartu, maks. +3." Zwiększ swój współczynnik Hartu do +1.

WEŹ NOWY RUCH TWOJEJ ROLI

Wybierz kolejny z Ruchów z listy twojej Roli.

WEŹ RUCH INNEJ ROLI

Wybierz Ruch dowolnej innej Roli dostępnej w waszej grze (nieważne, czy ktoś jej teraz używa, czy nie).

To Rozwinięcie wymaga trochę przemyślenia. Wybieranie niektórych Ruchów nie zawsze będzie miało sens (zwłaszcza tych nadnaturalnych). Upewnij się, że nowy Ruch pasuje do twojego Łowcy.

ZDOBĄDŹ SOJUSZNIKA/ZDOBĄDŹ ZESPÓŁ

Zdobywasz do pomocy Sojusznika lub przyjazny Zespół osób. Może to być ktoś, kogo już znasz, lub ktoś nowy w waszej historii.

Sojusznicy i Zespoły są opisywani tak samo, choć Sojusznik to jedna osoba, natomiast Zespół – grupa (zwykle 2–6 osób). Główna różnica polega na tym, że w przypadku drużyny motywacja określa, jak działają *jako grupa*, ale pojedynczy członkowie mogą mieć swoje własne, inne motywacje, gdy zajmują się swoimi sprawami.

Wybierz jeden z poniższych typów („motywacja" to porada dla Strażnika, jak mają się zachowywać):

- Sojusznik: Podwładny (motywacja: wypełniać twoje polecenia co do słowa);
- Sojusznik: Porucznik (motywacja: postępować zgodnie z duchem twoich poleceń);
- Sojusznik: Przyjaciel (motywacja: zapewniać wsparcie emocjonalne);
- Sojusznik: Ochroniarz (motywacja: zapobiegać zagrożeniom);
- Sojusznik: Zausznik (motywacja: dawać ci rady i spostrzeżenia);

Sojusznik: Wsparcie (motywacja: być przy tobie).

Jeśli Sojusznik lub członkowie Zespołu nie mają jeszcze imion, wybierz je teraz. Zdecyduj, jakie jest ich pochodzenie, jak wyglądają i jakie szczególne umiejętności wnoszą.

UZYSKAJ SIEDZIBĘ, TAKĄ JAK MA EKSPERT

Zdobywasz Siedzibę. Rozwinięcie powie ci, jak wiele opcji z wypisanych w Roli Eksperta możesz wybrać.

Ustal, jak zdobyłeś Siedzibę i gdzie ona jest.

DODAJ NOWĄ OPCJĘ DO SWOJEJ SIEDZIBY

Wybierz nową opcję dla swojej Siedziby z opcji w Roli Eksperta. Rozwinąłeś swoją bazę o tę funkcję.

Nie trać czasu na to Rozwinięcie, jeśli nie masz Siedziby!

ŁOTRZYK: ODZYSKAJ SKRYTKĘ PIENIĘDZY

Zgodnie z nazwą dostajesz wielką kupę forsy. Jest jej mnóstwo, ale kiedyś się skończy.

WTAJEMNICZONA:
UZYSKAJ DOWODZENIE NAD TWOJĄ KOMÓRKĄ SEKTY
To Rozwinięcie oznacza, że postać jest wybrana, by kierować swoją lokalną komórką Sekty. Daje to dostęp do wszystkich lokalnych placówek Sekty i dowodzenie nad członkami komórki.

Nie znaczy to, że zawsze możesz brać ze sobą ludzi, by pomagali ci przy Tajemnicach – w tym celu musisz wykupić Zespół pod swoim dowództwem.

Wciąż możesz prosić Sektę o zasoby w konkretnych wypadkach, zgodnie z Ruchem na początku Tajemnicy, ale wolno ci teraz prosić o poważniejsze rzeczy. Oczywiście twoi przełożeni także oczekują od ciebie więcej.

ŚMIERTELNIK: ODZYSKAJ JEDNO WYKORZYSTANE POLE FUKSA
Wymaż z karty postaci jedno zużyte pole Fuksa. Kupiłeś trochę czasu, nim przyjdzie po ciebie los.

PROFESJONALISTKA:
DODAJ CECHĘ ZASOBÓW/ ZMIEŃ CECHĘ WAD
Jeśli chcesz dodać nową cechę zasobów, wybierz ją z listy w sekcji Organizacja twojej Roli.

Jeśli chcesz zmienić cechę wad, wymaż tę, której już nie chcesz, i wybierz na jej miejsce inną z listy.

Ta modyfikacja może oznaczać, że Organizacja zmienia taktykę lub cele, co może mieć konsekwencje w przyszłości.

CZAROMIOT: WYBIERZ NOWĄ OPCJĘ MAGII BOJOWEJ
Wybierz nową opcję Magii bojowej – podstawę lub efekt.

OPĘTANA: ZMIEŃ NIEKTÓRE LUB WSZYSTKIE CECHY TWOJEJ MROCZNEJ STRONY
Wymaż stare cechy i zastąp je tymi, na które chcesz je zamienić. Nie robi się ich mniej, po prostu wybierasz inne.

To oznacza, że w jakiś sposób zmieniłaś relację ze swoimi mocami.

ZAAWANSOWANE ROZWINIĘCIA

Po tym, jak Łowca rozwinie się pięć razy, odblokowuje Rozwinięcia Zaawansowane. To lista nowych Rozwinięć, z których możesz wybierać, dodając je do tych Podstawowych. Od teraz w toku rozwoju możesz wybierać z listy Rozwinięć i Podstawowych, i Zaawansowanych.

Niektóre Role mają specjalne Rozwinięcia Zaawansowane. One także odblokowują się po piątym rozwinięciu się postaci.

DODAJ +1 DO DOWOLNEGO WSPÓŁCZYNNIKA, MAKS. +3.
Działa jak Rozwinięcie „+1 do Współczynnika", ale możesz wybrać dowolny współczynnik. +3 to poziom maksymalny – gdy współczynnik go osiągnie, nie możesz rozwijać go dalej.

ZMIEŃ ROLĘ TEGO ŁOWCY.
Gdy zmieniasz swoją Rolę, wybierz nową.

Twoje Współczynniki i Przeszłość nie zmieniają się.

Jeśli chcesz, możesz zmienić swoje imię i wygląd.

Przyjrzyj się każdemu ze swoich starych Ruchów i zdecyduj (razem ze Strażnikiem), czy jest kluczowy dla tego, kim jesteś, czy po prostu opisuje coś, co chwilowo robiłeś. Jeśli jest kluczowy, zachowujesz go. Jeśli nie – wymazujesz.

Następnie dodaj Ruchy z nowej Roli tak, jakbyś tworzył nowego Łowcę.

Możesz dostać (albo nie) nowy sprzęt i zachować (albo nie) stary w zależności od tego, co ma sens w kontekście twojej przemiany.

STWÓRZ INNEGO ŁOWCĘ
Stwórz nowego Łowcę, który dołącza do drużyny. Możesz grać oboma naraz albo na zmianę, decydując w każdym wypadku, który z nich dołączy do badania Tajemnicy.

Stwórz nowego Łowcę normalnie. Różni się tylko ustalenie Przeszłości: wybierz ją wyłącznie dla Łowców, którymi gra ktoś inny – nie łącz swoich własnych Łowców wspólną historią.

WYŚLIJ TEGO ŁOWCĘ NA BEZPIECZNĄ EMERYTURĘ
Twój Łowca wycofuje się w bezpieczne miejsce. Nie poluje już na potwory i znalazł miejsce, w którym jest bezpieczny od starych wrogów.

Oddaj swojego Łowcę Strażnikowi, który będzie się nim od teraz zajmował. Tej postaci nie dotyczą Zagrożenia, którymi kieruje Strażnik, i sama nigdy nie liczy się jako Zagrożenie. Nieaktywny Łowca może, jeśli ty i Strażnik tak uznacie, liczyć się jako Sojusznik reszty Łowców.

WYMAŻ WYPEŁNIENIE JEDNEGO Z PÓL FUKSA
Wymaż zużyty punkt Fuksa z twojej karty. Kupiłeś trochę czasu, nim przyjdzie po ciebie los.

OZNACZ DWA PODSTAWOWE RUCHY JAKO ZAAWANSOWANE
To znaczy, że robisz się lepszy w używaniu Podstawowych Ruchów. Każdy Zaawansowany Ruch ma nowy wynik, który wchodzi do gry, jeśli wyrzucisz 12 lub więcej. Te wyniki 12+ oddają niezwykłe sukcesy, które mogą ci teraz wyjść. Szczegóły poniżej.

ZAAWANSOWANE RUCHY

Gdy twój Podstawowy Ruch stał się Zaawansowany, uzyskujesz jeszcze lepszy rezultat, jeśli wyrzucisz 12 lub więcej.

- Podczas **Działania pod presją** przy 12+ jesteś ponad presją. Możesz albo zrobić to, co zamierzałeś, i coś jeszcze, albo zrobić to, co zamierzałeś, absolutnie idealnie (tak, że ludzie będą o tym mówić latami).
- Podczas **Wspierania** przy 12+ twoja pomoc jest decydująca. Wspierana osoba działa tak, jakby wyrzuciła 12 w swoim Ruchu, bez względu na to, co powiedziały kostki.
- Podczas **Dawania wycisku** przy 12+ porażasz i przerażasz swojego przeciwnika. Zadajesz i otrzymujesz obrażenia normalnie, wybierz też jeden z tych wzmocnionych skutków:
  - zdobywasz zupełną przewagę – wszyscy Łowcy zaangażowani w walkę dostają jednorazowe +1;
  - nie otrzymujesz żadnych obrażeń;
  - twój atak zadaje podwójne obrażenia;
  - przez twój atak przeciwnik ucieka w rozsypce.
- Podczas **Chronienia kogoś** przy 12+ ochraniasz go całkowicie. Ani ty, ani ta osoba nie otrzymujecie ran i umykacie zagrożeniu. Jeśli chroniłeś Statystę, zostaje on twoim **Sojusznikiem** (wybierz typ tak, jakbyś wziął Rozwinięcie „Zdobądź Sojusznika", patrz strona 157).
- Podczas **Manipulowania kimś** przy 12+ zupełnie go przekonujesz. Zrobi to, czego chcesz, i to *teraz*. Gdy jest to Łowca, musi **Działać pod presją**, by oprzeć się twojemu żądaniu. Jeśli zrobi to, o co prosisz, zaznacza doświadczenie i dostaje ciągłe +1, póki spełnia twoją prośbę. Jeśli to Statysta, nie tylko zrobi teraz to, o co prosisz, ale też zostanie twoim **Sojusznikiem** (wybierz dla niego typ tak, jakbyś wziął Rozwinięcie „Zdobądź Sojusznika", patrz strona 157) do końca Tajemnicy (lub na zawsze, jeśli dość dla niego zrobisz!). Pamiętaj, że Sojuszników można utracić! Jeśli twój nowy Sojusznik odkryje, że wmanipulowałeś go w działanie wbrew jego interesom, może stać się Zagrożeniem.
- Podczas **Badania tajemnicy** przy 12+ możesz zadać Strażnikowi dowolne pytania o Tajemnicę, nie tylko te z listy.
- Podczas **Ogarniania problemu** przy 12+ możesz zadać Strażnikowi dowolne pytania o problem, nie tylko te z listy.
- Podczas **Używania magii** przy 12+ wypełnia cię magiczna moc. Dzieje się to, czego chciałeś, a Strażnik zaproponuje jakąś dodatkową korzyść.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE KONKRETNYCH RÓL

DLA CZAROMIOTA

- Skreśl kolejną opcję z Narzędzi i technik. Działa to tak samo, jak przy tworzeniu Czaromiota – możesz teraz rzucać czary z mniejszymi ograniczeniami.

DLA MŚCICIELKI

- Znajdujesz trop potwora, który odebrał ci bliskich. Strażnik musi uczynić go tematem kolejnej Tajemnicy.
- Zauważ, że to nie oznacza automatycznego zwycięstwa nad istotą. Po prostu dostajesz szansę. Strażniku, cel Mścicielki powinien być w centrum kolejnej Tajemnicy, ale poza tym przygotuj ją jak zwykle.
- Zmień cel swojej zemsty. Wybierz inny gatunek potwora: **Znam swój cel** od teraz odnosi się do niego.

DLA NIEBIANINA

- Zmień swoją misję. Wybranie tej opcji oznacza przyznanie, że twoja pierwotna misja nie udała się, jest niewykonalna lub sytuacja za bardzo się zmieniła, by ją kontynuować. Bez względu na powód ustal ze Strażnikiem swoją nową misję. Jeśli nie pasuje ci żaden z pierwotnych wyborów, wymyśl coś nowego.

DLA OPĘTANEJ

- Odkrywasz, jak używać swoich mocy za niższą cenę. Trwale usuń jedną z cech Mrocznej Strony.

DLA POTWORA

- Uwolnij się od klątwy swojego rodzaju. Przestaje cię dotyczyć, ale tracisz 1 punkt Dziwu.
- Stajesz się (znowu?) zły. Przestajesz grać tą postacią, staje się ona jednym z zagrożeń kierowanych przez Strażnika.
- Stanie się złym trwale odbiera ci kontrolę nad Łowcą. Postać jest teraz Zagrożeniem, którego Strażnik może użyć przeciwko Łowcom. Biorąc pod uwagę to, ile sekretów drużyny zna Potwór, z tą opcją trzeba uważać!

DLA PROFESJONALISTKI

- Zatrudnij część lub wszystkich pozostałych łowców w Organizacji. Dostają Ruch **Kontaktowanie się z Organizacją**, a także pensję i inne prawa pracownika.
- Wszyscy Łowcy, których wybierzesz, zostają pracownikami Organizacji. Wszyscy dostają Ruch **Kontaktowanie się z organizacją** i wszystko inne, co wiąże się z byciem jej agentem.

DLA WTAJEMNICZONEGO

- Zostań przywódcą – faktycznym i być może formalnym – całej Sekty.
- Ta opcja działa podobnie do zostania przywódcą swojej komórki. Teraz to ty zarządzasz wszystkim. Nie masz już przełożonych (może poza boskimi), ale wciąż musisz ogarniać frakcje tworzące Sektę, by sprawnie działała.

DLA WYBRANKI

- Usuń jedną z cech fatum i (jeśli chcesz) jedną cechę heroiczną.

PODSUMOWANIE: ŁOWCA NA SESJI

Podsumowanie ma dwie części: jedna opisuje to, co robisz na początku nowej kampanii, a druga to, co zrobisz za każdym razem.

ZA PIERWSZYM RAZEM

- Wybierzcie Role i ustalcie pomysł na drużynę.
- Każdy z was tworzy swojego Łowcę.
- Zróbcie kolejkę po grupie: każde z was przedstawia swojego Łowcę reszcie.
- Zróbcie drugą kolejkę po grupie: każde z was wybiera wspólną przeszłość z każdym z pozostałych Łowców w drużynie.
- Pamiętając o wybranej przeszłości, uporządkujcie pomysł na drużynę i wymyślcie swoją wspólną historię.
- Rób to, co robi się na każdej sesji (patrz niżej).
- Na koniec pierwszej sesji przejrzyj swoją Rolę i zdecyduj, czy jakieś opcje nie pasują do twojej wizji postaci. Jeśli potrzebujesz coś zmienić, śmiało to zrób.

NA KAŻDEJ SESJI

- Wykonajcie wszystkie Ruchy na początek Tajemnicy.
- Otrzymajcie pierwszą wskazówkę od Strażnika i ułóżcie plan.
- Prowadźcie śledztwo: przepytujcie świadków; sprawdzajcie miejsca kluczowych wydarzeń; przyjrzyjcie się wszystkim podejrzanym sytuacjom.
- Gdy ustalicie, na co polujecie, określcie tego słabość i gdzie to znaleźć.
- Gdy wyrzucisz sześć lub mniej, zaznacz doświadczenie. Gdy opis Ruchu tak powie, zaznacz doświadczenie.
- Gdy zdobędziesz piąty punkt doświadczenia, wybierz Rozwinięcie i wyzeruj licznik doświadczenia.
- Brońcie wszystkich niewinnych Statystów.
- Znajdźcie i zabijcie Potwora!
- Gdy skończycie, odpowiedzcie na pytania na koniec sesji i zaznaczcie doświadczenie, które dzięki temu dostaniecie.

STRAŻNIK

Jeśli masz być Strażnikiem, będziesz odpowiedzialny za inne sprawy, niż grając Łowcą. Ta część wyjaśnia je wszystkie.

Przedstawię to tak, by wyjaśnić ci wszystko, co potrzebujesz wiedzieć, w kolejności, w jakiej potrzebujesz to wiedzieć (z kilkoma dygresjami po drodze).

CO ROBIĆ

Kiedy jesteś Strażnikiem, masz dwa zadania.

Po pierwsze: przed każdą sesją musisz spędzić kilka minut na wymyślaniu Tajemnicy: Potwora i sytuacji, którą Łowcy zbadają i rozwiążą.

Po drugie: gdy zasiądziecie do gry, odpowiadasz za przedstawienie świata – opisywanie miejsc, osób i potworów, które spotykają Łowcy, i tego, jak świat reaguje na ich akcje.

> *Tak się składa, że termin „Strażnik" pochodzi z klasycznej gry Zew Cthulhu. To skrót od „Strażnika Tajemnic" (ang. Keeper of Arcane Lore), ale w Potworze Tygodnia znaczy „Strażnika Potworów i Tajemnic" (Keeper of Monster and Mysteries).*

CO Z TEGO BĘDZIE

To gra improwizowana. Zaczniesz każdą Tajemnicę, określając Potwora i inne szczegóły, ale nie będziesz wiedział, jak sytuacja się rozwinie, gdy gracze się zaangażują. Niech robią, co chcą – ty odpowiadasz za ustalenie, jak ludzie, potwory i wszystko inne reagują na ich działania.

Ta gra jest improwizowana także w większej skali: ty i reszta graczy będziecie tworzyć historię oraz mitologię dotyczącą Łowców i ich świata w ramach gry. Gdy coś się stanie podczas pojedynczej Tajemnicy, możesz potem wpleść te wydarzenia w inne sytuacje, by stworzyć spójny świat.

NIE PLANUJ!

Czymś, czego Strażnik absolutnie *nie* robi, jest decydowanie, co zdarzy się Łowcom. Masz przygotować sytuację, którą zbadają, i przemyśleć, co by się wydarzyło, gdyby się nie zjawili.

Ale gdy siadacie, by rozegrać z Łowcami twoją Tajemnicę, wszystko zależy od nich. Oni wybierają, jakie miejsca odwiedzają, z którymi ludźmi rozmawiają, jak gonią potwora i wszystko inne.

Twoje przygotowania dają ci zarys tego, co się dzieje, który wystarcza do ustalenia, jak różne elementy świata zareagują na działania Łowców.

To w porządku domyślać się, co ma dużą szansę się zdarzyć. Jeśli, powiedzmy, jeden z Łowców polubi pojawiającą się w Tajemnicy osobę, możesz z góry przemyśleć potencjalne tego konsekwencje. A może tworzysz jakieś miejsce, bo jesteś pewien, że Łowcy namierzą tu Potwora i stoczą z nim wielką walkę? Takie plany są w porządku, o ile pamiętasz, że to tylko *możliwy* wynik.

Nie powinieneś *wymuszać* tego, by opowieść rozwijała się w konkretnym kierunku. Zamiast tego pozwól Łowcom robić, co chcą, w sytuacji, którą dla nich przygotowałeś.

CHODZI O ŁOWCÓW, A NIE O TAJEMNICĘ

Warto pamiętać też o tym, że choć podczas każdej sesji *Potwora Tygodnia* Łowcy mają rozwiązać Tajemnicę, nie jest to gra o rozwiązywaniu tajemnic. Chcemy zobaczyć, jak świetni są Łowcy, a to wymaga, by rozwiązali Tajemnicę i odkryli większe sekrety, które przygotujesz. Potem zobaczymy, co z tą wiedzą zrobią.

Gramy dla chwil, w których Łowcy orientują się, że muszą zrobić coś okropnego, wystawić się na zagrożenie lub przerosnąć samych siebie. Ta gra jest o chwilach, w których Łowcy podejmują takie decyzje, a my rozgrywamy ich konsekwencje.

PRZED TWOJĄ PIERWSZĄ SESJĄ

Nim zaczniecie, powinieneś zrobić kilka rzeczy:

- pomyśleć o stylu;
- zacząć myśleć jak Strażnik;
- stworzyć Tajemnicę, którą zbadają Łowcy.

POMYŚL O STYLU

Nim zaczniecie, poświęć trochę czasu na przemyślenie stylu, jaki chcesz stworzyć w grze. Pomyśl o historiach o łowcach potworów, które cię najbardziej kręcą, i może obejrzyj lub przeczytaj część z nich. Stwórz kilka pomysłów na to, jak świat gry będzie działał, jak Łowcy będą go odbierać i co może się w nim dziać. Jeśli potrzebujesz dodatkowego natchnienia, znajdziesz listę moich ulubionych historii o polowaniu na potwory na stronie 341.

Grę poprowadzisz wspólne z resztą graczy: na tym etapie traktuj swoje pomysły jako zarys. Gdy stworzycie Łowców i zaczniecie grę, ten zarys może się bardzo zmienić. Jakiś pomysł na początek daje ci fundamenty świata, ale jego szczegóły stworzycie wspólnie podczas gry.

ZACZNIJ MYŚLEĆ JAK STRAŻNIK

Musisz też przygotować się na to, jak prowadzi się tę grę.

Spisałem moje najlepsze praktyki prowadzenia *Potwora tygodnia* w przybornik z poradami. Ten przybornik wiele zawdzięcza Vincentowi Bakerowi: w Świecie Apokalipsy opisał on swoje sposoby na prowadzenie tej gry. Tak jak Vincent przedstawię twoje **Cele** jako Strażnika, to, co powinieneś **zawsze mówić**, **Przykazania** pomagające w kreowaniu świata i **Ruchy**, które możesz wykonać.

Będę miał o nich więcej do powiedzenia później, ale przedstawiam je tutaj, byś o nich pamiętał podczas przygotowywania pierwszej Tajemnicy.

CELE STRAŻNIKA

Podczas gry powinieneś się skupić na Celach Strażnika. Są podstawą wszystkiego, co robisz.

Masz trzy Cele:

- spraw, żeby świat wydawał się prawdziwy;
- graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy;
- uczyń życie Łowców niebezpiecznym i strasznym.

PRZYKAZANIA STRAŻNIKA

Przykazania to dwanaście konkretnych wskazówek, jak realizować twoje Cele:

- Nasącz codzienne sytuacje grozą.
- Zwracaj się do Łowców, nie do graczy.
- Używaj Ruchów Strażnika, ale ich nie nazywaj.
- Bądź fanem Łowców.
- W miarę grania buduj spójną mitologię świata.
- Nic nie jest bezpieczne. Zabijaj Statystów i Popleczników, pal budynki, pozwól zgładzić Potwora.
- Nazywaj wszystkich, których spotykają Łowcy, kreuj ich jako normalnych ludzi.
- Zadawaj pytania i buduj na odpowiedziach.
- Czasami daj Łowcom to, na co zasłużyli, zamiast wszystkiego, czego chcieli.
- Myśl o tym, co dzieje się poza kamerą.
- Nie zawsze musisz decydować, co się stanie.
- Wszystko jest zagrożeniem.

TWORZENIE TWOJEJ PIERWSZEJ TAJEMNICY

Przed każdą sesją stworzysz Tajemnicę, którą Łowcy będą badać. Oto jak stworzyć pierwszą.

Jeśli chcesz pominąć ten krok, możesz wykorzystać jedną z Tajemnic wprowadzających: „Czas minął!" na stronie 187 lub „Szkoda kotów" na stronie 351. Potem czytaj dalej od sekcji „Pierwsza sesja" na stronie 201, są tam wskazówki co do prowadzenia gry.

Tajemnica składa się z sześciu podstawowych części. Możesz stworzyć je w dowolnej kolejności, a ja pokażę ci kolejność, jaką zwykle stosuję:

- bazowy pomysł na Tajemnicę;
- Trop, który przykuł uwagę Łowców;
- Potwór;
- występujący w Tajemnicy Poplecznicy, Statyści i Miejsca;
- Odliczanie;
- opcjonalnie: nowe Ruchy dla specjalnych elementów Tajemnicy.

Nim wejdę w to głębiej, oto jak wygląda gotowa Tajemnica. Przeczytaj ją, a potem opowiem, jak jej elementy do siebie pasują.

PRZYKŁADOWA TAJEMNICA: ATAK MONGOLSKICH ROBAKÓW ŚMIERCI

Łowcy dostają raport o dziwnych zgonach w lokalnym muzeum. Profesor Josh Singer, Dr Jennifer Sofia i Michelle Fitzsimmons byli ostatnio widziani żywi, gdy pracowali po godzinach nad rozpakowywaniem i czyszczeniem nowych eksponatów. Kolejnego ranka odnaleziono ich „poparzonych i częściowo rozpuszczonych" (według raportu policji).

Potwory to trzy świeżo wyklute Mongolskie Robaki Śmierci. Są jaskrawoczerwone i wyglądają jak wilgotne wnętrzności. Każdy ma około 5 cm grubości i 50 cm długości. Mogą pluć zabójczym jadem i wydzielać go przez skórę. No i mogą strzelać piorunami. Lubią, gdy jest sucho, a woda jest dla nich trująca.

Jest ktoś, kto dla nich pracuje – w pewnym sensie. Dr Kelly Morrison ma na ich punkcie obsesję od czasu wyprawy badawczej i przemyciła ich jaja do muzeum. Nie przewidziała, że się wyklują i uciekną, ale skoro tak się stało, chce je chronić i obserwować.

W trakcie śledztwa Łowcy mogą się natknąć na te osoby:

- Dr Frances Ferrara, która pracowała z ofiarami. Będzie pomocna Łowcom, a to może ją wystawić na niebezpieczeństwo.
- Detektyw Patrick Eagan. Jest oficerem policji, który ma zbadać zgony, i nie doceni wtrącania się Łowców.
- Chris Larsen, zarządca muzeum. Jest maniakiem procedur, będzie męczył Łowców żądaniami uwierzytelniania wszystkiego i wtrącał się zawsze, gdy coś wyda mu się dziwne lub wbrew regułom.

Muzeum Historii Naturalnej to duży, nowoczesny kompleks. Jest podzielone na wiele skrzydeł, a każde zawiera liczne sale wystawowe, biura, magazyny i pracownie. Prowadząc tu śledztwo, Łowcy będą musieli wejść w różne mroczne zakamarki.

Robaki rozdzieliły się i szukają ciepłych, suchych przestrzeni na gniazda. Gdy je znajdą (i strawią pierwszy posiłek), zaczną łowy w muzeum, a dzięki swojej truciźnie mogą polować na duże cele. Ludzie od początku są w ich menu. Gdy się najedzą i urosną, zaczną się rozmnażać (są hermafrodyczne) i każdy złoży wiele jaj. Gdy te się wyklują, plaga tuzinów Robaków wydostanie się poza muzeum.

CO TO WSZYSTKO ZNACZY

Ta rozpiska Tajemnicy pokazuje, jakiego poziomu szczegółowości potrzebujesz, by rozegrać sesję. Jest w niej powód, by Łowcy wkroczyli i zbadali sytuację oraz zajęli się stojącymi za nią potworami. Zaczynasz grę, wiedząc, co robi potwór, mając kilka ważnych osób i miejsc oraz plan tego, co się stanie, jeśli Łowcy nie ogarną sytuacji.

Gdy będziesz tworzyć własną Tajemnicę, zwróć uwagę, że niektóre z tych elementów znajdziesz opisane w słownictwie gry, by łatwiej ci było nimi zarządzać. W przykładzie nie posługiwałem się tym żargonem, ale opiszę teraz każdy z elementów. To sześć części Tajemnicy, które wspomniałem wcześniej.

CZĘŚCI TAJEMNICY

Bazowy pomysł to pierwsza myśl, z której rozwinęła się ta Tajemnica.

> *W tym przykładzie bazowym pomysłem są Mongolskie Robaki Śmierci – opowieści o nich są świetne, więc chciałem stworzyć Tajemnicę na ich temat.*

Trop jest tym, co kieruje uwagę Łowców ku Tajemnicy: to doniesienia o zgonach lub zaginięciach, pogłoski o potworze czy dziwne zdarzenia. Z góry mówisz Łowcom, jaki mają Trop, ale potem to od nich zależy, jak sobie poradzą z tym, co się dzieje.

W tym przykładzie Tropem są doniesienia medialne o pierwszych trzech śmierciach.

Potem mamy **Potwora**. Określa go kilka cech: należy do typu określającego jego motywację, ma opisany wygląd, możliwości i ataki, jakich używa w walce z Łowcami, a także posiada jakieś *moce* (jego nadnaturalne zdolności). Potwory mają także *słabość*: nie mogą być zniszczone, jeśli Łowcy nie użyją jej przeciwko nim.

*Mongolskie Robaki Śmierci są Potworami. To **Bestie** (konkretny typ potwora w tej grze), a więc ich motywacją jest „panoszyć się, zabijając i niszcząc".*

Moce:

- ***Jad**: gdy **robak cię zatruje**, jego jad będzie zadawał 1 obrażenie co pięć minut, póki rana nie ulegnie ustabilizowaniu lub zaatakowana część ciała nie zostanie opłukana czystą wodą*

Ataki: Jad: 4 obrażenia wręcz/z bliska, trucizna; miotnięcie piorunem: 3 obrażenia z bliska elektryczne ogłuszające.

Słabość: Woda.

Kolejny element to **Poplecznicy**. To słudzy głównego potwora, którzy mu pomagają i działają przeciwko Łowcom. Poplecznicy także dostają typ i motywację, by doradzić ci, jak mają się zachowywać.

*W tym przykładzie poplecznikiem jest Dr Kelly Morrison. Jest **Strażnikiem**, jej motywacja to „zagradzać drogę lub coś chronić". Stara się chronić robaki, gdy gniazdują i się rozmnażają, bo chce je przebadać i zrozumieć.*

Mamy też listę *Statystów*. To ludzie zaangażowani w sytuację. Mogą być w niebezpieczeństwie, pomóc Łowcom lub też stać na przeszkodzie. Każdy Statysta ma typ i przypisaną do niego motywację.

*Dr Francesco Ferrara jest **Ofiarą** z motywacją „narażać się na niebezpieczeństwa". Zrobi to, pomagając Łowcom, jak tylko może.*

*Detektyw Patrick Eagan jest **Detektywem**, a jego motywacja to „wykluczać wyjaśnienia". Jeśli Łowcy z nim porozmawiają, szybko odkryją, że zgony nie były zwykłym wypadkiem ani atakiem przestępców.*

*Chris Larsen jest **Urzędnikiem** – jego motywacja to „być podejrzliwym". Jego rolą jest przeszkadzanie Łowcom poprzez irytujące regulaminy, z którymi muszą się liczyć, i tego typu rzeczy. Ot, żeby badanie muzeum nie było dla Łowców za łatwe.*

Kolejny krok to ważne **Miejsce** lub kilka. Miejscom też przydzielamy typ z listy. Typ ma opisową nazwę i motywację. Miejsca w tej grze potrafią robić pewne rzeczy. Motywacja mówi ci właśnie to, jakie rzeczy zrobi dane Miejsce.

*W tym przypadku jedyną lokacją jest Muzeum Historii Naturalnej. To **Dzicz**, jej motywacją jest „zawierać coś ukrytego". Plan jest taki, że będzie pełne strasznych miejsc i fałszywych zagrożeń, a także ludzi, których trzeba chronić, i robaków, na które trzeba polować.*

Te elementy (Potwory, Poplecznicy, Statyści i Miejsca) są **Zagrożeniami**. Zagrożenia to rzeczy, które w ten czy inny sposób sprawiają Łowcom problem. Każde Zagrożenie ma przydzielony typ i związaną z nim motywację.

Zagrożenie dowolnego rodzaju może też dostać **nowy Ruch**. To specjalna reguła określająca, co dane zagrożenie może zrobić. Na stronie 289 opisałem, jak tworzyć nowe Ruchy.

Ostatni konieczny element to **Odliczanie**. Opisuje, co by się stało, gdyby Łowcy nie zajęli się tą sytuacją. Podsumowałem to w ostatnim akapicie przykładu, ale gdy tworzysz własne Tajemnice, zapisz sześć wydarzeń, do których dojdzie, jeśli Łowcy nie powstrzymają niebezpieczeństwa.

Te pomysły i wyjaśnienia wystarczą, byś zaczął tworzyć swoją pierwszą Tajemnicę.

PRZYGOTOWANIE TWOJEJ PIERWSZEJ TAJEMNICY

Twoja pierwsza Tajemnica zapozna wszystkich z Łowcami i światem gry. Przygotuj proste polowanie, by Łowcy mieli przestrzeń na rozmowy i zrozumienie, jak działa drużyna. Wybierz klasycznego Potwora, którego wszyscy znają z folkloru, legend miejskich lub popkultury.

Gdy masz już Potwora, ustal podstawowy pomysł. Zastanów się, czego ta istota może chcieć i co złego się wydarzy, jeśli Łowcy jej nie powstrzymają. Te wydarzenia mogą być złe dla osób, otoczenia lub całego świata.

W ramach przechodzenia przez proces konstruowania pierwszej Tajemnicy stworzę przykładową historię o duchu, by dać przykład każdego elementu.

Podstawowy pomysł to historia o nawiedzonym domu. Pojawi się niesprawiedliwie zamordowany duch, który pragnie zadośćuczynienia i wyżywa się na wszystkich przebywających w domu.

Gniewny duch to Marie O'Connell. Została zabita przez swojego męża Damiana (w wyniku ataku niesprawiedliwego, pełnego zazdrości i gniewu) i potem doprowadziła go do samobójstwa.

TROP

Teraz wymyśl Trop dla Łowców. To tajemnicze wydarzenia lub wskazówka, które kierują postaci ku nadnaturalnemu problemowi. Trop jest tym, co zwróciło uwagę Łowców: musi jasno wskazywać na Tajemnicę.

Idealny Trop krzyczy „Tu jest potwór!" do Łowców, ale może być łatwo zignorowany przez zwykłych ludzi, niewierzących w straszne zjawiska. Sugeruje też, co to może być za potwór.

Rodzina właśnie wprowadziła się do nawiedzonego domu i ściągnęła na siebie uwagę ducha. Dom był własnością rodziny od dawna, ale przez wiele lat nikt w nim nie mieszkał. Lokalne wiadomości ogłaszały plotkarskie doniesienia o nawiedzeniu. Konkretnie: rodzina słyszała dziwne hałasy, przedmioty się przesuwały, a niektóre części domu pozostawały zawsze zimne. Artykuły wspominają o tragicznym samobójstwie Damiana O'Connella 42 lata temu w tym właśnie domu, po zniknięciu jego żony Marie.

ZAGROŻENIA

Teraz czas wymyślić Zagrożenia pojawiające się w tej Tajemnicy, czyli wszystko, co będzie przeszkadzać Łowcom podczas badania jej.

Zagrożenia mają cztery typy:

- **Potwory** (Główni Źli stojący za wydarzeniami);
- **Poplecznicy** (sojusznicy Potwora, zazwyczaj słabsi od niego);
- **Statyści** (zaangażowani w sprawę zwykli ludzie);
- **Miejsca** (znaczące lokacje).

Te kategorie służą uporządkowaniu, kto pełni jaką rolę w Tajemnicy, a nie ścisłemu definiowaniu. Czasami potężne istoty będą Poplecznikami, bo taką rolę pełnią w wydarzeniach. Kiedy indziej zwykli ludzie mogą być Poplecznikami (jeśli nieświadomie wspierają Potwora) lub nawet Potworami (na przykład seryjni mordercy). Pomyśl o tym, jaka jest sytuacja w przypadku twojej Tajemnicy, i przydziel typy Zagrożeń zgodne z tym, jaką rolę grają poszczególne elementy.

POTWORY

Zacznij od Potwora. W większości Tajemnic jest tylko jeden: istota stojąca za wszystkimi złymi rzeczami, które mogą się wydarzyć.

Potwory potrzebują następujących szczegółów:

- opisu;
- typu Potwora i motywacji;
- nadnaturalnych mocy;
- ataków i pancerza;
- puli określającej, ile obrażeń je zabije;
- słabości;
- Nowych Ruchów dla ich mocy (opcjonalnie).

Najpierw wybierz typ Potwora. Dwanaście typów (i związane z nimi motywacje) to:

- Bestia (motywacja: panoszyć się, niszcząc i zabijając);
- Czarnoksiężnik (motywacja: sięgać po nadprzyrodzoną moc);
- Dręczyciel (motywacja: ranić i przerażać);
- Kat (motywacja: karać winnych);
- Kusiciel (motywacja: kusić ludzi do złego);
- Niszczyciel (motywacja: sprowadzić koniec świata);
- Pasożyt (motywacja: zarażać, kontrolować i pochłaniać);
- Pożeracz (motywacja: pożerać ludzi);
- Rodzic (motywacja: rodzić, roznosić lub tworzyć zło);
- Sztukmistrz (motywacja: tworzyć chaos);
- Władca (motywacja: opanowywać i kontrolować);
- Zbieracz (motywacja: okradać z czegoś konkretnego).

W moim przykładzie Marie O'Connell, duch szukający zemsty, nadaje się na Kata z motywacją „karać winnych". By dać jej powód do bycia złą na Łowców, uznaję, że pragnie być porządnie pochowana (Damian zakopał ją pod podłogą w piwnicy) i uznaje wszystkich, którzy nie starają się jej tego zapewnić tu i teraz, za winnych i zasługujących na karę.

Potem pomyśl o nadnaturalnych **mocach**, jakimi Potwór włada. Wróć do swojego początkowego pomysłu na niego i ustal, do czego jest zdolny. Nie ma z góry ustalonego poziomu szczegółu potrzebnego do opisania mocy Potwora. Niektóre mogą być opisowymi uwagami w rodzaju „potrafi latać". Inne mogą potrzebować więcej szczegółów: zapisz tyle o działaniu i ograniczeniach mocy, ile jesteś w stanie wymyślić (to nowy Ruch dla mocy: więcej o nich na stronie 289).

Jeśli chodzi o moce, to Marie potrafi nagle pojawić się gdziekolwiek w domu. Włada też telekinezą, dzięki której może rzucać nożami i sprzętami oraz zamykać drzwi i okna.

No i jest duchem, więc wiele ataków nic jej nie zrobi. Zranić ją mogą tylko sól, zimne żelazo lub magia (inspiruję się bezpośrednio serialem „Supernatural"). Ta moc ogranicza to, jak można na nią wpłynąć. Poza tym zabicie Potwora na dobre wymaga wykorzystania słabości – o tym niżej.

Gdy już znasz moce Potwora, czas zapisać jego **ataki**. Pomyśl, jak rani i zabija, i opisz atak dla każdego sposobu, na jaki to robi. Ataki opisuje się tak, jak bronie Łowców: ile obrażeń zadają, jaki mają zasięg i jakie mają dodatkowe efekty przedstawione w formie opisowych cech. Wybierz dla każdego ataku od 2 do 4 obrażeń.

Atak Marie używa jej telekinetycznych mocy. Opisuję go jako 2 do 4 obrażeń z bliska (liczba obrażeń zależeć będzie od tego, co będzie miała pod ręką – kuchnia będzie szczególnie niebezpieczna).

Teraz zdecyduj, jak odporny jest Potwór.

Ustal, ile punktów **obrażeń** go zabije. Zacznij od siedmiu jako podstawowego minimum (tyle, ile mają Łowcy). Powiększ je w zależności od tego, jak duży i żywotny jest Potwór. Nie ma ustalonego maksimum, ale liczby powyżej czternastu są wyjątkami. Czasami potwór może być bardziej kruchy: w takich przypadkach obniż liczbę obrażeń.

Potem zdecyduj, czy ma punkty **pancerza** oddające jego wrodzoną twardość lub moce utrudniające zranienie go. 1 lub 2 pancerza to norma. Wyższe wartości sprawiają, że Łowcom bardzo trudno zapolować na potwora, a brak pancerza czyni go bardzo wrażliwym na atak.

Marie to przeciętnie odporny duch. Ustalę jej pulę obrażeń na siedem. No i nie dam jej pancerza: jej bezcielesna forma to wystarczająca przeszkoda dla Łowców.

Teraz pomyśl o **słabości**. Wszystkie Potwory jakąś mają, a większość ma dwie lub trzy. Jeśli słabość Potwora nie będzie przeciwko niemu użyta, Łowcy nie mogą go zabić. Słabości dzielą się na trzy główne rodzaje:

- coś, co bezpośrednio zrani Potwora, jak srebro na wilkołaka.
- otoczenie, które osłabia lub rani Potwora, jak słońce palące wampira.
- szczególny rytuał lub działanie, jak egzorcyzm wypędzający złego ducha.

Pomyśl o swoim pomyśle na Potwora i ustal, co będzie jego słabościami.

Jako słabości wybieram „jej śmiertelne szczątki" (to współgra z tym, że odpowiedni pochówek da jej spoczynek) i „dom" (jej powiązanie z nim jest tak silne, że uszkodzenie domu może zranić także ją).

Marie może być zraniona atakami solą, zimnym żelazem lub magią, ale nie może być zabita, chyba że jej ciało zostanie odpowiednio pochowane lub zniszczone bądź dom legnie w gruzach.

Jeśli jeszcze nie ustaliłeś, co Potwór chce osiągnąć, przemyśl to teraz. Jeśli pierwotny pomysł nie sugeruje planu, spójrz na typ, do jakiego przypisałeś Potwora. Wyjdź od wybranej motywacji i pomyśl, co *najgorszego* Potwór może planować.

Właściwy pochówek jest obsesją Marie. Nie może się z nikim bezpośrednio porozumieć, będzie po prostu brutalnie atakować tych, którzy nie będą sprawiać wrażenia, jakby chcieli jej pomóc. Jeśli wciąż nie będą działać na jej korzyść, po prostu ich zabije. A ponieważ rodzina mieszkająca w domu najdłużej jej nie pomagała, zacznie od nich.

POPLECZNICY

Zdecyduj, czy Potwór działa samotnie, czy ma do pomocy Popleczników. Jeśli ma, opisz ich teraz. Poplecznicy mogą być słabszymi przedstawicielami gatunku Potwora, sprzymierzonymi stworami innych gatunków, ludzkimi kultystami lub (być może nieświadomymi) sługami.

Poplecznicy potrzebują następujących szczegółów:

- opisu;
- typu Poplecznika i motywacji;
- nadnaturalnych mocy, jeśli jakieś mają;
- ataków i pancerza;
- limitu określającego, ile obrażeń ich zabije;
- jakie mają słabości (opcjonalne);
- nowych Ruchów dla ich mocy (opcjonalnie).

Dziesięć typów Popleczników to:

- Kultysta (motywacja: uratować własną skórę za wszelką cenę);
- Osiłek (motywacja: zastraszać i atakować);
- Plaga (motywacja: roić się i niszczyć);
- Prawa ręka (motywacja: wspierać Potwora);
- Renfield (motywacja: kierować ofiary ku Potworowi);
- Strażnik (motywacja: zagradzać drogę lub coś chronić);
- Zabójca (motywacja: zabić Łowców);
- Zdrajca (motywacja: zdradzać ludzi);
- Złodziej (motywacja: kraść i przekazywać Potworowi);
- Zwiadowca (motywacja: śledzić, obserwować i donosić).

Poplecznicy mogą mieć moce i słabości tak samo jak Potwór. Są one zazwyczaj słabsze, ale poza tym rządzą się tymi samymi regułami, co moce i słabości Potworów.

Określ ataki, pulę obrażeń i pancerz wszystkich Popleczników. Ich ataki powinny być w przedziale od 1 do 4 obrażeń. Liczba obrażeń potrzebna do zabicia Poplecznika to zwykle między 5 a 10 (choć zdarzają się słabsi i silniejsi).

Można opisać grupę Popleczników tak jak pojedynczego. Zrób tak w imię prostoty, jeśli Poplecznicy to gang lub rój bezimiennych osób lub stworzeń. Określ ich ataki, pancerz i pulę obrażeń zbiorczo, dla całej grupy naraz. Taka paczka powinna zadawać o jedno obrażenie więcej, bo wiele istot atakuje jednocześnie. Możesz dać grupie jedną pulę obrażeń: oddaje ona to, jak bliska porażki jest cała zbieranina.

Jeśli Poplecznik ma pancerz, zazwyczaj ma go 1 punkt, a z rzadka 2 lub więcej.

W przykładowej sytuacji nie ma oczywistych Popleczników, ale myślę, że Marie może mieć umysłowe powiązanie z mieszkającymi w domu szczurami. Będą dobrymi Poplecznikami, ich głównym zadaniem będzie obserwować wszystkich w domu.

Opętane szczury są Zwiadowcami (motywacja: śledzić, obserwować i donosić). Gdy atakują, zadają jako rój 1 obrażenie w zwarciu. Trzeba zadać im 10 obrażeń, by rój zupełnie się rozpadł.

STATYŚCI

Statyści to normalni ludzie uwikłani w sytuację: ofiary, świadkowie, wtrącające się gliny i cała reszta.

Każdy Statysta potrzebuje następujących szczegółów:

- imienia;
- opisu;
- typu Statysty i motywacji.

Dziewięć typów Statystów to:

- Detektyw (motywacja: wykluczać wyjaśnienia);
- Niewinny (motywacja: zrobić to, co słuszne);
- Ofiara (motywacja: narażać się na niebezpieczeństwa);
- Plotkarz (motywacja: rozsiewać plotki);
- Pomocnik (motywacja: dołączyć do polowania);
- Sceptyk (motywacja: zaprzeczać nadprzyrodzonym wyjaśnieniom);
- Świadek (motywacja: ujawniać informacje);
- Urzędnik (motywacja: być podejrzliwym);
- Wścibski (motywacja: wtrącać się w cudze plany).

Uwzględnij w Tajemnicy co najmniej dwóch Statystów – to ważne, by Łowcy mieli kogo ratować.

Zacznij od opisania osób bezpośrednio zaangażowanych w sytuację: ocalałych ofiar, świadków, oficjalnych śledczych. Przemyśl, czemu tu są, jak dotyczy ich plan Potwora i co chcą osiągnąć. Wymyślanie tych szczegółów pozwala uczynić z nich ludzi z krwi i kości.

Zazwyczaj nie musisz się przejmować tym, ile obrażeń wytrzyma Statysta (prawie zawsze siedem, tak samo jak Łowcy) i jaką ma broń. Jeśli jest duża szansa, że Statysta wda się w walkę (to szczególnie prawdopodobne przy Pomocnikach), zanotuj, w co jest uzbrojony.

Warto też przygotować częściowo opisanych Statystów: wystarczy imię i typ. Możesz wprowadzić ich do gry, gdy będziesz potrzebować niespodziewanych Statystów, po prostu wymyśl wtedy więcej szczegółów o nich.

W temacie Statystów mamy rodzinę, która wprowadziła się do domu. To Mark i Andi Hadley oraz ich dzieci, Sean i Ashley.

Rodzina przeprowadziła się na wieś, by Andi odpoczęła po wypalającej pracy, a Sean lepiej sobie radził z astmą. Mark ma pracę, którą może wykonywać stąd– projektuje strony internetowe. Andi była prawniczką. Sean ma 11 lat, a Ashley 6.

Teraz muszę wybrać, jakim typem Statysty jest każde z nich.

Mark Hadley jest Sceptykiem (motywacja: zaprzeczać nadnaturalnym wyjaśnieniom). Uznanie, że gadanina o duchach i magii to dla niego głupoty, daje Łowcom dodatkowe wyzwanie: jak poradzić sobie z Markiem, a i tak rozwiązać sprawę ducha?

Andi Hadley jest Świadkiem (motywacja: ujawniać informacje). Ponieważ uczyniłem Marka kimś przeszkadającym, Andi niech będzie pomocna. A przynajmniej niech chce taka być na początku. Gdy zrobi się dziwnie i stresująco, kiepsko to zniesie. Pomocni Statyści stwarzają zupełnie nowe problemy dla Łowców!

Sean Hadley jest Ofiarą (motywacja: narażać się na niebezpieczeństwa). Gram tu typowym lękiem o dzieciaka w niebezpieczeństwie.

Ashley Hadley to Pomocniczka (motywacja: dołączyć do polowania). Wyobrażam sobie, że sześciolatka może być zupełnie zafascynowana grupą łowców potworów. Oczywiście, że chce pomóc!

Można by uzupełnić Statystów o jakichś ludzi z miasta, ale wydaje mi się, że ci wystarczą.

MIEJSCA

Miejsca to obszary, które mogą sprawić Łowcom kłopoty. Są wrogie, ale metaforycznie – z Miejscem wiąże się wszystko, co może pójść nie tak i zaszkodzić Łowcom (jak niedziałające telefony, samochód, który nie chce ruszyć, lub zgubienie się samemu w ciemności).

Miejsca potrzebują następujących szczegółów:

- nazwy;
- opisu;
- typu Miejsca i motywacji;
- opcjonalnie mapy;
- opcjonalnie jednego lub więcej nowych Ruchów.

Oto dziesięć typów Miejsc:

- Skrzyżowanie (motywacja: doprowadzać do spotkań);
- Pułapka (motywacja: krzywdzić intruzów);
- Leże (motywacja: skrywać potwory);
- Forteca (motywacja: odmawiać wstępu);
- Wylęgarnia (motywacja: tworzyć zło);
- Biblioteka (motywacja: ujawniać informacje);
- Laboratorium (motywacja: tworzyć niezwykłość);
- Labirynt (motywacja: rozdzielać i mieszać szyki);
- Więzienie (motywacja: niewolić i nie pozwalać wyjść);
- Dzicz (motywacja: zawierać coś ukrytego).

Opisz każde Miejsce, w którym prawdopodobnie rozegra się znacząca część Tajemnicy. Każda lokacja, w której dojdzie do śledztwa lub akcji albo gdzie będzie działał Potwór, zasługuje na rozpisanie jako Miejsce będące zagrożeniem.

Możesz zacząć od następujących Miejsc:

- okolicy, w której rozgrywa się Tajemnica;
- kryjówki Potwora;
- miejsc, w których Potwór działał lub kogoś zaatakował;
- miejsc, w których Łowcy spotkają Statystów.

Mapy pokazują wszystkim, jak Miejsce wygląda, dzięki czemu pomagają je określić. Nawet szybki szkic okolicy pozwoli grupie zrozumieć, co to za miejsce i co się dzieje. Możesz też zdobyć mapę miasta lub okolicy, znajdując odpowiednio wyglądające miejsce na Google Maps i drukując plan.

Co z domem O'Connellów? Na pewno jest Miejscem, ale jakiego rodzaju? Niech będzie wielki i skomplikowany, idealny na Labirynt (motywacja: rozdzielać i mieszać szyki). To da mu wiele Ruchów pozwalających zmusić Łowców do badania mrocznych, zagraconych pomieszczeń – samemu! Dom ma jeden nowy Ruch: kiedy Marie zamknie drzwi frontowe, ***gdy próbujesz opuścić dom****, nie udaje ci się. Tylko danie Marie spoczynku lub zniszczenie jej, pozwoli Łowcom (i rodzinie) wyjść.*

Mamy też pobliskie miasteczko. Łowcy prawdopodobnie zadadzą tam kilka wstępnych pytań, więc pasuje ono na Bibliotekę (motywacja: ujawniać informacje). Miasteczko jest malutkie, to właściwie centrum usługowe dla pobliskich farm. Jest w nim zaniedbany motel, w którym Łowcy pewnie się zatrzymają, tania restauracja i kilka barów.

WIĘCEJ ZAGROŻEŃ

W miarę dodawania szczegółów do Tajemnicy możesz zauważyć, że potrzebujesz rozpisać dodatkowe zagrożenie jakiegoś typu. Po prostu dodawaj je wtedy, gdy je wymyślasz.

ODLICZANIE

Każda Tajemnica zawiera **Odliczanie**: sekwencję okropnych rzeczy, które wydarzą się, jeśli Łowcy nie powstrzymają Potwora. Odliczanie podpowie ci, co może się dziać za kulisami, gdy Łowcy prowadzą śledztwo.

By stworzyć Odliczanie przemyśl, co by się wydarzyło, gdyby Łowcy nie przyszli z pomocą.

- Kto byłby zaatakowany?
- Kto by zginął?
- Jaki jest ostateczny plan potwora?

Gdy już to ustalisz, podziel te problemy na sześć wydarzeń zgodnie z kolejnością, w jakiej będą następować. Następnie przydziel je stopniom Odliczania. Odliczania zawsze mają następujące sześć stopni:

- Dzień;
- Wieczór;
- Zmierzch;
- Zmrok;
- Noc;
- Północ.

Nazwa każdego stopnia ma pokazywać, że robi się coraz gorzej. To metafory: „zmrok" nie musi wydarzyć się o zmroku, kolejne etapy w ogóle nie muszą dziać się tego samego dnia.

Skoro Odliczanie opisuje, co by się wydarzyło bez interwencji Łowców, zazwyczaj wydarzenia opisane w tym punkcie nie rozegrają się według twojej rozpiski. Jednak nawet wtedy, gdy plan Potwora został pokrzyżowany, wciąż będzie on się starał osiągnąć swoje cele, a Odliczanie pozostanie użyteczne jako wskazówka do tego, co dalej – lub jako pomysł do przerobienia.

Przykładowo:

Oto Odliczanie dla naszej historii o duchu.

- ***Dzień**: Marie więzi Hadleyów w domu.*
- ***Wieczór**: Marie straszy ich, chcąc zapędzić ich do piwnicy.*
- ***Zmierzch**: Mark ginie, gdy próbuje otworzyć okno.*
- ***Zmrok**: Marie próbuje skłonić Andi i dzieci do odkopania jej szczątków, ale nie rozumieją jej, więc zabija ich w gniewie.*
- ***Noc**: Po roku Marie zabija kolejne cztery osoby, które spędzają noc w domu.*
- ***Północ**: Pięć lat później kolejna rodzina wprowadza się, a Marie ich zabija.*

Te wszystkie rzeczy zdarzyłyby się, gdyby Łowcy nigdy się nie pojawili. Spodziewam się, że skoro tu są, to będą uwięzieni w domu razem z Hadleyami lub zamiast nich. Poza tym nie jestem pewien, jak to się rozwinie. Sprawdzimy to, grając.

PODSUMOWANIE: TWORZENIE PIERWSZEJ TAJEMNICY

- Stwórz fajny, ale prosty **bazowy pomysł** na Potwora i Tajemnicę.
- Wymyśl **Trop**, który przykuł uwagę Łowców.
- Stwórz **Potwora**: jego nazwę, opis, typ i motywację. Następnie określ jego moce, słabości, ataki, pancerz, pulę obrażeń i opcjonalnie nowe Ruchy.
- Stwórz **Popleczników** (jeśli jacyś są): ich nazwy, opisy, typy i motywacje. Następnie określ ich moce, ataki, pancerz, limit obrażeń i opcjonalnie słabości oraz nowe Ruchy.
- Stwórz **Statystów** (co najmniej dwóch): imiona, opisy, typy i motywacje.
- Stwórz **Miejsca**: nazwy, opisy, typy i motywacje, opcjonalnie mapy i nowe Ruchy.
- Określ **Odliczanie**: sześć okropnych rzeczy, które by się wydarzyły bez udziału Łowców.
- Przejrzyj wszystko jeszcze raz i upewnij się, że elementy do siebie pasują. Uzupełnij luki tam, gdzie wydaje ci się, że czegoś brakuje.

TAJEMNICA WPROWADZAJĄCA: CZAS MINĄŁ!

To pierwsza Tajemnica, którą możesz poprowadzić, jeśli nie masz czasu przygotować własnej.

Ta Tajemnica, jak każda, zakłada prawdziwość pewnych rzeczy w waszej kampanii. Czytając ją, zdecyduj, czy pasuje to do twojej wizji. W tym wypadku chodzi o istnienie krainy Fae (oraz jej mieszkańców, którzy wywołują kłopoty w Handfast).

ZARYS TAJEMNICY

Miejscowość Handfast jest związana dawnym paktem z Oberonem, Królem Fae. W zamian za jego błogosławieństwa zdrowia i dobrobytu, miasteczko ma co czterdzieści lat, w przesilenie letnie, podarować Oberonowi ukochane dziecko.

Pakt był przestrzegany przez wieki, ale zawierucha dwudziestego wieku sprawiła, że w Handfast nie został nikt, kto o nim pamięta. Ostatnie dziecko zostało przekazane Oberonowi czterdzieści lat i jeden dzień temu. Jest wściekły i wymierzył karę za zerwanie paktu.

ZAHACZKI

Łowcy wpadną na trop tajemnicy dzięki następującym wydarzeniom w Handfast i na okolicznych farmach:

- seria nietypowych zjawisk pogodowych: letnia fala gorąca, tornado, powódź;
- regularne napaści na osoby chodzące w pojedynkę po nocy – każda z ofiar została pobita i otrzymała jedno cięcie, ale nie żadna nie pamięta ataku ani napastnika; w ostatnim tygodniu to wydarzyło się cztery razy;
- wieści z licznych domów w mieście o błyskawicznie psującym się jedzeniu, tępiących się nożach, latających przedmiotach i zawodzących urządzeniach.

ODLICZANIE

Dzień	Oberon każe Violet (odmieńcowi) i Kościochrupowi (czerwonemu czepcowi) sprawiać kłopoty w Handfast.
Wieczór	Violet znajduje najukochańsze dziecko w mieście.
Zmierzch	Violet i Kościochrup porywają najukochańsze dziecko.
Zmrok	Oberon spuszcza Kościochrupa ze smyczy. Stwór zabija wielu ludzi.
Noc	Kościochrup zakłada legowisko w ratuszu, zabijając przy okazji więcej mieszkańców.
Północ	Reszta mieszkańców musi uciekać lub zostanie zjedzona.

UWAGI

Ta Tajemnica jest nietypowa pod tym względem, że najpotężniejszy nadnaturalny byt, o którym tu mowa, Oberon, nie jest Potworem, którego trzeba pokonać – tym jest czerwony czepiec Kościochrup. To Oberon zapoczątkował pewne wydarzenia, ale Kościochrup stanowi bezpośrednie zagrożenie dla miasta i Łowców. Typy zagrożeń określa ich rola w Tajemnicy, więc w tej Oberon jest Poplecznikiem, choć tak naprawdę to on tu rządzi.

Poza pokonaniem Kościochrupa ta tajemnica ma kilka innych wątków, które Łowcy mogą chcieć rozwiązać:

- Oberon zaspokaja swoją żądzę zemsty wywołaną zdradą miasteczka, ale dla niego to drobna zdrada. Jeśli Łowcy zaproponują jakąś rekompensatę, Fae zostawi miasto w spokoju. Sprytni łowcy mogą nawet argumentować, że to, co już się w mieście wydarzyło, to wystarczająca kara, by uznać pakt za niebyły. Innym sposobem, jaki mogą wybrać, jest argumentowanie, że nikt z obecnie cierpiących nie podpisał kontraktu osobiście (na co Oberon odpowie, że podlegają paktowi, bo korzystali z jego dobroczynnego wpływu na miasto). Łowcy mogą też poprosić inną wielką potęgę o mediację, choć wciąż będą musieli wtedy skutecznie przedstawić swoje stanowisko. Łowcy mogą używać **Manipulowania kimś** na Oberonie, ale zażąda on strasznej ceny, na przykład stu lat służby lub unikatowego magicznego skarbu.
- Kościochrup może zostać odesłany, jeśli to pojawi się to jako element umowy Łowców z Oberonem, w przeciwnym razie stwór będzie szwendał się i mordował wedle uznania.
- Violet powoduje inne problemy. Jest szczęśliwa jako członkini dworu Oberona, ale jej rodzina bardzo chciałaby, aby wróciła. Łowcy mogą pomyśleć o przywróceniu jej wspomnień ze śmiertelnego życia lub o przełamaniu uroków Fae. Odczarowana Violet będzie smutna, że traci Fae (i swoich przyjaciół stamtąd), ale stopniowo przyzwyczai się do śmiertelnego życia. No i jej przyjaciele z Fae zawsze mogą ją odwiedzić, co nadaje się do zapoczątkowania kolejnej Tajemnicy. Łowcy mogą używać **Manipulowania kimś** na Violet tak jak na normalnych ludziach, ale jej pragnienia są dość wypaczone przez czas spędzony w krainie Fae.

Jeśli Łowcy spróbują to wyszukać: ukochane dzieci były wysyłane do krainy Fae w przesilenie letnie 1619, 1659, 1699, 1739, 1779, 1819, 1859, 1899, 1939 i 1979. Te daty zakładają, że gracie w 2019 – zmień je, jeśli chcesz! Ostatnie zaginięcie musi być umiejscowione 40 lat wstecz i możesz przesunąć rok założenia miasta z 1619, jeśli tego potrzebujesz.

ZAGROŻENIA

OBERON, KRÓL FAE

Poplecznik: Prawa ręka (motywacja: wspierać Potwora)

Oberon czekał czterdzieści lat i dzień, ale żadne ukochane dziecko nie zostało mu podarowane. Pakt został zerwany i władca chce ukarać miasteczko za to, że nie dopilnowało swojej części umowy. W tym celu wysłał tam dwoje wasali z rozkazem „siejcie chaos, przestraszcie ich, może nawet niektórych zabijcie". Ci wasale to Violet, ostatnie z oddanych mu ukochanych dzieci (która nie pamięta niczego z życia przed trafieniem do świata Fae) i Kościochrup, czerwony czepiec (ogr barwiący swoją czapkę krwią ofiar).

Oberon najprawdopodobniej zostanie w swojej twierdzy w krainie Fae. Niezwykłe wydarzenia mogą go ściągnąć do krainy śmiertelnych, ale w przeciwnym razie zostanie za kulisami – chyba że Łowcy do niego przybędą. Warto zaznaczyć, że walka z Oberonem to kiepski pomysł. Gdy zagrozi się mu przemocą, od razu przyzwie swoją armię, co powinno dać Łowcom wyobrażenie o tym, z kim się mierzą.

W rozmowie Oberon jest protekcjonalny i arogancki. W końcu on jest nieśmiertelnym królem elfów, a rozmówcy bandą brudnych ludzkich łowców potworów. Postaraj się pokazać jego przekonanie, że wszystko, co dla nich robi, to ogromna przysługa.

Moce:

- **Dar Mocy**: Oberon może nadać śmiertelnym rozmaite moce i cechy – wiedzę o magii, szczęście, obfite zbiory czy wieczną młodość. Robi to tylko za bardzo wysoką cenę.
- **Zwidy**: Oberon może pojawić się w dowolnej postaci i tak samo przemieniać innych.

Oberon ma liczne inne moce ale te dwie najbardziej pasują do tej Tajemnicy. Jeśli wyda ci się, że naprawdę powinien mieć inną, dodaj ją do gry.

Ataki: miecz: 3 obrażenia wręcz, zatruty; zastęp elfich rycerzy i goblińskich piechurów: 4 obrażenia wręcz/z bliska/daleki, obszarowy.

Pula obrażeń: 15 obrażeń ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pancerz: zbroja Fae: 3 pancerza, magiczna.

Słabości:

- **Zima**: ta słabość niewiele się przyda w tej tajemnicy, dziejącej się kilka tygodni po przesileniu letnim.
- **Dane słowo**: Jeśli Oberon skłamie albo naruszy obietnicę bądź pakt, skrzywdzona strona ma nad nim władzę, która liczy się jako słabość. Oberon o tym wie i zrobi, co tylko możliwe, by nie postawić się w takiej sytuacji.

TWIERDZA OBERONA

Miejsce: Skrzyżowanie (motywacja: doprowadzać do spotkań)

Znajduje się w krainie Fae. Łowcy mogą tam podróżować, by spróbować ułożyć się z Oberonem.

Jeśli chcesz, możesz przedłużyć Tajemnicę, czyniąc z podróży przez Fae trudne zadanie. Możesz też uznać, że Łowcy znajdą drogę rzutem na **Działanie pod presją** lub że napotkają przewodnika, który szybko zaprowadzi ich do Oberona.

Król Oberon jest potężny i ma na rozkazy zastępy Fae, więc Łowcy powinni podejść do tego jak do negocjacji, nie bitwy.

VIOLET, ODMIEŃIEC

Poplecznicza: Złodziejka (motywacja: kraść i przekazywać Potworowi)

Choć ma 43 lata, starzała się wolno i wygląda na 15. Nosi jedwabną elfią suknię ozdobioną kwiatami i liśćmi. Chodzi boso, a przy ręcznie utkanym pasie ma sztylet i worek pyłku.

Violet to ostatnie dziecko oddane Oberonowi. Nie pamiętając swojego śmiertelnego życia, jest ochoczą służką Króla Fae. O świecie śmiertelnych wie tylko tyle, że jest niebezpieczny a ludziom nie należy ufać.

Jej obecną misją jest znaleźć najbardziej ukochane dziecko w miasteczku oraz przy okazji zemścić się wedle własnego uznania na miasteczku, które zdradziło jej pana.

Violet jest zainteresowana śmiertelnikami i skłonna do zabawy, więc Łowcy będą prawdopodobnie mogli łatwo wyciągnąć z niej różne rzeczy. Graj ją jako nieobytą i naiwną, ale też trochę dziką i niebezpieczną.

Moce:

- **Proszek zguby:** Violet trzyma ten „pył wróżek" w dużym worku. Rozrzucony po okolicy wywołuje wypadki i nieszczęścia (w tym psucie się jedzenia i sprzętów oraz choroby).
- **Urok:** Violet może zmieniać na życzenie swój wygląd, ale nie wzrost.

Ataki: sztylet Fae: 1 obrażenie w zwarciu/wręcz, magiczny, usypiający. Każdy zraniony tym sztyletem może także paść ofiarą Ruchu Zapada w czarodziejski sen.

Pula obrażeń: 7 obrażeń. ☐☐☐☐☐☐☐

Pancerz: brak.

Słabość: jest zwykłym człowiekiem.

KOŚCIOCHRUP, CZERWONY CZEPIEC

Potwór: Bestia (motywacja: panoszyć się, niszcząc i zabijając)

Dwumetrowy masywny osiłek o czerwonych oczach, skórze szarej jak kamień i ostrych zębach. Ma na sobie wełnianą czapkę zabarwioną krwią i zabrudzoną w ten sam sposób bezkształtną tunikę.

Kościochrup służy Oberonowi, mści się na Handfast i pilnuje Violet.

To proste stworzenie, pragnie tylko zabijać śmiertelników, by barwić swoją czapkę i pożerać ich mięso. Oberon dał mu wyraźny rozkaz, by nikogo jeszcze nie zabijał, ale Kościochrup robi się głodny i jego wola słabnie. Zaczął śledzić nocą samotnie spacerujących ludzi, ukrywać się w płaszczu cieni, brutalnie ich atakować i raz ciąć, by jego czapka wciąż była mokra od krwi. Otacza go tyle potencjalnych ofiar, że to tylko kwestia czasu, nim się przełamie i kogoś zabije.

Jeśli Łowcy z nim porozmawiają, Kościochrup będzie ich obrażał i zastraszał, chcąc sprowokować walkę. W trudnej sytuacji wezwie cienie, by osłoniły jego ucieczkę.

Moce:

- **Cienisty urok**: może osłonić się cieniami i zaciemniać ludzkie umysły (to dlatego ofiary go nie pamiętają).
- **Niezwykła siła:** automatycznie wygrywa pojedynki siłowe z każdym zwykłym człowiekiem.

Ataki: ostra jak brzytwa halabarda (3 obrażenia wręcz/z bliska); okropne szpony (1 obrażenie wręcz); ostre kły (2 obrażenia w zwarciu ignorujące pancerz).

Pula obrażeń: 9 obrażeń. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pancerz: brak.

Słabość:

- **Świeża krew**: musi często moczyć czapkę w świeżej krwi. Słabość działa, jeśli czapka zostanie zniszczona lub ukradziona albo gdy krew wyschnie.

STARY LEŚNY REZERWAT POD HANDFAST

Miejsce: Dzicz (motywacja: zawierać coś ukrytego)

Violet i Kościochrup czają się tu między atakami.

W centrum lasu znajduje się zarośnięty kamienny krąg. Violet i Kościochrup mają tu obóz, tu też znajduje się portal do krainy Fae. Jest ukryty – trudny do znalezienia dla śmiertelników, chyba że skorzystają z magii lub prowadzi ich Fae.

Gdy Łowca **Używa magii** przy kamiennym kręgu, może wybrać efekt „otwórz ścieżkę do krainy Fae". Każda Fae (w tym Violet) może swobodnie otwierać i zamykać tę ścieżkę.

MIASTECZKO HANDFAST

Miejsce: Centrum (motywacja: ujawniać informacje)

Odizolowane miasteczko założone w 1619 z daleka od głównych szlaków handlowych. Umiejscowione w żyznej dolinie, od dawna będące prosperującym ośrodkiem upraw. W dzisiejszych czasach jest celem turystów – uroczym i stosunkowo mało znanym żywym fragmentem przeszłości.

Miasteczko składa się z sennego ryneczku otoczonego sklepami, kilku przedsiębiorstw i domów – dla miejscowych i turystów.

ZNISZCZENIA PO TORNADO I POWODZI

Miejsce: Labirynt (motywacja: rozdzielać i mieszać szyki)

Część Handfast została ciężko uszkodzona przez ostatnie zjawiska pogodowe, a w porzuconych i zniszczonych domach trudno manewrować. Ponieważ burze mają nadnaturalną przyczynę, szkody umiejscowione są nietypowo: niektóre zniszczone domy mają w sąsiedztwie inne, świetnie zachowane.

Violet i Kościochrup mogą wykorzystać ten obszar, by ukryć się lub zgubić pościg.

PLAC ZABAW W HANDFAST

Miejsce: Skrzyżowanie (motywacja: doprowadzać do spotkań)

W pobliżu centrum miasteczka znajduje się duży plac zabaw. Dzieci przychodzą tu po szkole i w weekendy. Na placu jest fantazyjny i wielki bajkowy fort, na który dzieci mogą się wspinać.

Po zmroku w piątki i soboty w forcie spotykają się także nastolatki z miasteczka.

Violet często tu jest. Przygląda się zabawie dzieci i wybiera rodzinę, którą weźmie za kolejny cel.

MAX TILLEY, UKOCHANE DZIECKO

Statysta: Niewinny (motywacja: zrobić to, co słuszne)

Max to najukochańsze dziecko w Handfast. To czteroletni, uroczy, ciągle się śmiejący cherubinek.

MARY I SAMUEL TILLEY, RODZICE MAXA

Mary – Statystka: Urzędniczka (motywacja: być podejrzliwą)

Mary pracuje w rzemieślniczej piekarni w centrum miasta. Jest wysoka, ma krótkie włosy i zero cierpliwości do owijania w bawełnę. W kontaktach z ludźmi jest bezpośrednia, czasami wręcz niegrzeczna.

Samuel – Statysta: Sceptyk (pragnienia: zaprzeczać nadnaturalnym wyjaśnieniom)

Samuel opiekuje się Mary i zajmuje domem (ma też pisarskie ambicje). Ubiera się niechlujnie i ciągle martwi o coś, co zapomniał zrobić.

JOHN I ALICE CHILTON, RODZICE VIOLET

John – Statysta: Urzędnik (motywacja: być podejrzliwym)

Będąc w młodości tradycyjną głową rodziny, John nigdy do końca nie pogodził się z utratą dziecka i by jakoś sobie poradzić, bez reszty oddał się pracy – był brygadzistą w warsztacie. Teraz zbliża się do emerytury i czuje nieco zagubiony.

Alice – Statystka: Pomocniczka (motywacja: dołączyć do polowania)

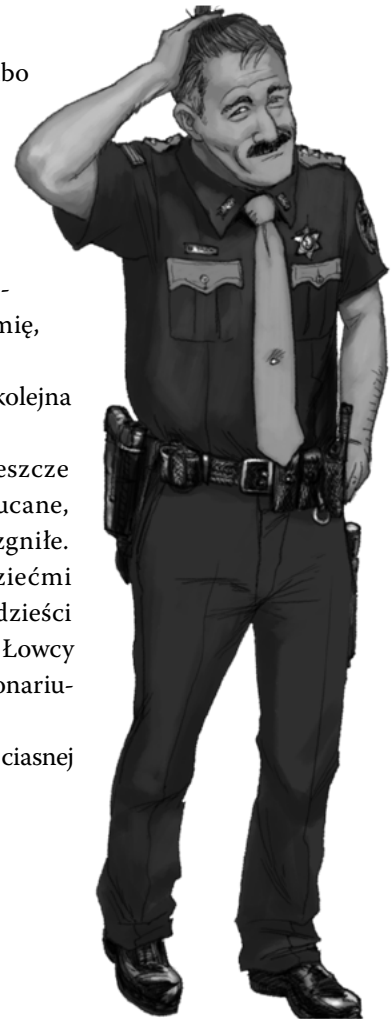
Alice zareagowała na utratę inaczej – stało się najgorsze i świat już niczym nie może jej zranić. Jeśli dowie się, że jej córka jest zaangażowana w wydarzenia w Handfast, zrobi wszystko, by ją odzyskać.

Jeśli Łowcy przyjdą do Chiltonów z wieściami o Violet, ci początkowo potraktują ich jak wariatów. Jeśli jednak dostarczą dowody – na przykład zdjęcie albo samą Violet – jej rodzice będą chętni, by ją „odzyskać". Pomogą na wszelkie sposoby, jakie Łowcy zasugerują, włącznie z wzięciem udziału w magicznym rytuale.

SIERŻANT EDWARD TURNER

Statysta: Plotkarz (motywacja: rozsiewać plotki)

Sierżant Turner to cała siła porządkowa Handfast. Urzęduje w biurze w pokoju swojej chatki. Jest z natury optymistą i wierzy, że niedawne wydarzenia to pewnie psoty, które wymknęły się spod kontroli. Zgodnie z jego doświadczeniem w Handfast nigdy nie dzieje się nic złego. Odegraj jego jowialność i niezdolność rozpoznania sytuacji, w której dzieje się coś okropnego.



Cztery ofiary napaści opisały to samo:

- były na zewnątrz nocą, spacerując albo wypełniając jakieś obowiązki;
- było bardzo ciemno;
- obudziły się – lub zostały znalezione i obudzone – odkrywszy, że ktoś je pobił i zranił przedramię sporym krwawiącym nacięciem; niektóre ofiary miały nacięte prawe ramię, inne lewe;
- napaści miały miejsce co drugą noc, kolejna wypadłaby w tę.

Dziwne zjawiska w mieszkaniach są jeszcze bardziej tajemnicze. Rzeczy są porozrzucane, narzędzia i gadżety zepsute, a jedzenie zgniłe. Ofiarami padają rodziny z małymi dziećmi i domy, gdzie wszyscy mają ponad czterdzieści lat, ale sierżant jeszcze tego nie zauważył – Łowcy może się to udać, jeśli dostanie od funkcjonariusza wszystkie informacje o wydarzeniach.

Turner nie ma pojęcia, co tu się do jasnej ciasnej dzieje. Może to psoty studentów? Kto wie?

OFIARY NAPAŚCI

To czwórka ludzi zaatakowanych przez Kościochrupa:

Cecha	Typ Statysty	Imię
Gwałtowna	Plotkarka (motywacja: rozsiewać plotki)	Alice Rigsdale
Leniwy	Plotkarz (motywacja: rozsiewać plotki)	Christopher Prower
Sarkastyczna	Plotkarka (motywacja: rozsiewać plotki)	Constance Hopkins
Elegancki	Plotkarz (motywacja: rozsiewać plotki)	Frank Gardiner

Niestety użyteczne informacje można zdobyć tylko zwracając uwagę na to, czego nie mówią. Każde z nich wie tylko, że:

- było na zewnątrz nocą, spacerując albo wypełniając jakieś obowiązki;
- było bardzo ciemno;
- obudziło się – lub zostało znalezione i obudzone – odkrywszy, że ktoś je pobił i zranił przedramię sporym krwawiącym nacięciem; niektóre ofiary miały nacięte prawe ramię, inne lewe.

Magia („wejrzyj w inne miejsce lub czas") może pozwolić Łowcom zobaczyć, co się tak naprawdę stało. Monitoring miejski na niewiele się nada, bo Kościochrup otula się cieniami przed atakiem. To, że kula cieni wchłania każdą z ofiar, będzie jednak wyglądało podejrzanie.

JANE HOWLAND, REDAKTORKA "HANDFAST HERALD"

Statystka: Świadek (motywacja: przekazywać informacje)

Mając 48 lat, Jane jest dość stara, by znać wzmianki o pakcie i pamiętać „śmierć" Violet. Nie ma jednak powodu, by je ze sobą łączyć i podejrzewać jakiś spisek.

Ma za to skłonność do pogaduszek z gośćmi i wielkie archiwum numerów „Handfast Herald" sięgające aż do kwietnia 1830.

Badanie tego archiwum w poszukiwaniu informacji o zaginionych lub martwych dzieciach lub numerów z przesilenia letniego ujawnia regularność. Co czterdzieści lat – w 1859, 1899, 1939 i 1979 (Violet) – w dzień przesilenia publikowany był nekrolog dziecka między drugim a piątym rokiem życia.

TAWERNA CROWNE

Miejsce: Skrzyżowanie (motywacja: doprowadzać do spotkań)

Ta wiekowa tawerna jest głównym barem, jadłodajnią i restauracją miasteczka. Prawie każdego mieszkańca można tu czasami spotkać przy kawie, posiłku lub wieczornym piwie.

Właścicielem jest Ely Holbeck.

ELY HOLBECK, BARMAN

Statysta: Plotkarz (motywacja: rozsiewać plotki)

Przyzwyczajony do turystów Ely z chęcią będzie odpowiadał na pytania Łowców, jeśli kupią coś do jedzenia albo picia. Jako młody mężczyzna nie ma pojęcia o kontrakcie, ale spytany o dziwne sprawy wspomni, że jako dzieciak zakradał się do „nawiedzonego" miejsca w rezerwacie. Może opisać, jak tam trafić, a jeśli dadzą mu dobry powód, samemu ich tam zaprowadzić. Jak wszyscy śmiertelnicy Ely bez pomocy Łowców nie dostrzeże kamiennego kręgu, przy którym przebywają Violet i Kościochrup.

INNI STATYŚCI

Wykorzystaj te szablony, by stworzyć inne osoby, z którymi rozmawiają Łowcy.

Cecha	Typ Statysty	Imię
Twardziel	Detektyw (wykluczać wyjaśnienia)	Richard Story
Geek	Ofiara (narażać się na niebezpieczeństwa)	Eleanor Browne
Zaczytany	Świadek (ujawniać informacje)	Joseph Latham
Wredny	Ofiara (narażać się na niebezpieczeństwa)	John More
Szczera	Plotkarka (rozsiewać plotki)	Elisabeth Thompson
Markotna	Świadek (ujawniać informacje)	Susanna White

OLICE LINE DO NOT C

PIERWSZA SESJA

Kolejnym krokiem jest zgromadzenie wszystkich chcących grać w jednym pokoju.

Zakładam, że wszyscy potraficie powiedzieć „cześć", załatwić przekąski i napoje i pogadać przed sesją. Ja opowiem o tym, co należy zrobić w związku z grą.

TWORZENIE ŁOWCÓW

Twoim pierwszym zadaniem jest przeprowadzić pozostałych graczy przez proces tworzenia ich Łowców.

Wyjaśnij, jak działają pomysły na drużynę (strona 22). Pomóż grupie znaleźć pomysł, który wszystkich rozemocjonuje. Jeśli nikt nie wpadnie teraz na elektryzujący koncept, możecie poczekać i zaproponować coś później (gdy gracze już ustalą wspólną przeszłość swoich Łowców).

Potem rozdzielcie Role. To zupełnie w porządku ograniczyć ich wybór, jeśli planujesz konkretny styl gry. W dodatku przyspieszy to tworzenie Łowców, bo będzie mniej decyzji do podjęcia.

Jeśli pomysł na drużynę wymaga konkretnych Ról, niech najpierw gracze wybierają spośród nich. W przeciwnym razie niech wszyscy po prostu spojrzą na całą listę i wybiorą tę Rolę, która im się spodoba. Jeśli ktoś ma z tym problem zapytaj, jakim typem Łowcy chce grać, i zaproponuj pasującą do tego pomysłu Rolę.

Potem poproś wszystkich o wypełnianie Ról zgodnie z instrukcjami aż do części „Przedstawianie się". Odpowiadaj na wszystkie pytania i obserwuj, czy ktoś ma jakiś problem. Doradź takim osobom, które Ruchy i opcje będą najlepiej pasować do ich pomysłu na Łowcę. Zadawaj też pytania całej grupie i proś o odpowiedzi wszystkich. Jeśli wydaje się, że przy czymś utknęli, doradzaj wybranie tego, co wydaje się najfajniejsze – po pierwszej sesji będą mogli zmienić wybory.

Gdy wszyscy zbliżają się do końca, porozmawiaj z tymi, którzy już wypełnili wszystkie punkty, spytaj, co wybrali, i powiedz, jakie konsekwencje ich decyzji widzisz. Może się na przykład zdarzyć, że ich Współczynniki nie pasują do tego, na co muszą rzucać w swoich Ruchach, albo że ich zdolności pokrywają się z innym Łowcą. To nie musi być nic złego, ale warto, by gracze przemyśleli, czy to dla nich w porządku.

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy wszyscy są gotowi się przedstawić, poproś ich o opisanie po kolei swoich Łowców. Najważniejsze, co każdy powinien podać, to imię, Rola i wygląd, ale gracze mogą dodać więcej szczegółów, jeśli chcą.

Powinieneś zadać każdemu graczowi kilka pytań, by zdobyć więcej detali, które ty i reszta powinniście znać. Chodzi zwłaszcza o sprawy, które mają duży wpływ na grę (przeznaczenie Wybrańca, organizacja Profesjonalisty, cel Mścicielki itp.). To też dobry moment na spytanie, co każdy Łowca potrafi, by wszyscy zobaczyli, jak drużyna działa i współpracuje.

PRZESZŁOŚĆ

Ogłoś kolejną rundkę po grupie, by każdy gracz wybrał wspólną Przeszłość swojego Łowcy z pozostałymi. By to zrobić, wybierają propozycje z list wspólnych przeżyć i relacji w swoich Rolach.

Niektóre opcje wymagają dodatkowych szczegółów: ustalcie je zgodnie z zaleceniami. Jeśli nie jest powiedziane, kto coś ustala, ostatnie słowo ma gracz, którego dana opcja dotyczy. Jeśli ktoś zupełnie nie ma pomysłu, gdy przychodzi jego kolej, wspomóż go propozycjami, upewniając się, że odpowiedź jest dla wszystkich w porządku.

Po tej kolejce, każdy Łowca powinien mieć ustalone dwa fakty o jego wspólnej przeszłości z każdym z pozostałych członków drużyny – jeden, który wybrał sam, i jeden wybrany przez innego Łowcę.

Teraz możecie opracować historię drużyny w oparciu o wszystkie te elementy przeszłości. Nie musicie być bardzo szczegółowi, ale ustalcie ogólnie, jak Łowcy się poznali i zaczęli razem polować na potwory, a może też szkicową chronologię tego, co działo się dalej.

OPISZ, JAK GRA DZIAŁA

To dobry moment, by wyjaśnić Cele gracza (strona 134), Podstawowe Ruchy (strona 135), czym rzucać i co dodawać (strona 137), używanie Fuksa (strona 151), kiedy zaznaczać doświadczenie (strona 156) i jak rozwijać postać (strona 156). Powiedz tyle, ile potrzeba, żebyście zaczęli, nie staraj się wyjaśniać wszystkiego. Możesz podać więcej szczegółów, gdy będą potrzebne.

PROWADZENIE PIERWSZEJ TAJEMNICY

Zacznę od kilku słów o tym, jak grać w tę grę, potem przypomnę ci o **Celach** i **Przykazaniach** Strażnika, a także omówię, jak je stosować. Następnie wprowadzę dwie kolejne koncepcje, których potrzebujesz: rzeczy, które musisz **zawsze mówić** oraz **Ruchy Strażnika**. To da ci wszystkie reguły potrzebne, by prowadzić grę. Połączę to wszystko w wyjaśnienie, jak masz prowadzić Tajemnicę, na stronie 187.

GRA JEST ROZMOWĄ

To improwizowana gra, w której wspólnie tworzycie historię.

Wyłania się ona z rozmowy między graczami. Opiszesz początkową sytuację, a reszta graczy przedstawi, jak ich Łowcy na nią reagują. To prowadzi do ciągłej wymiany zdań między tobą a Łowcami, których każda decyzja prowadzi do nowej sytuacji i kolejnych wyborów.

By pomóc ci w decydowaniu, co się wydarzy, gdy wynik jest niepewny, reguły ograniczają cię do konkretnych opcji. Te fragmenty rozmowy to „Ruchy". Ruchy Strażnika działają inaczej niż Ruchy Łowców – są bardziej ogólne, pomagają ci budować świat gry zgodnie z twoimi obowiązkami. Ruchy wynikają z Celów Strażnika, Przykazań Strażnika i tego, co zawsze powinieneś mówić, więc najpierw wyjaśnię te kwestie.

CELE STRAŻNIKA

Pamiętaj, że masz trzy Cele:

- spraw, żeby świat wydawał się prawdziwy;
- graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy;
- uczyń życie Łowców niebezpiecznym i strasznym.

JAK STOSOWAĆ CELE STRAŻNIKA

- *Sprawianie, by świat wydawał się prawdziwy*, to opisywanie go w spójny i sensowny sposób. Większość rzeczy działa tak samo, jak w naszym świecie, na przykład zwykli ludzie zachowują się jak zwykli ludzie. Aby świat wydawał się prawdziwy, reguły tego, jak działają potwory i magia, powinny być spójne (chyba, że podważysz je, by uczynić życie Łowców niebezpiecznym i strasznym – patrz niżej).
- *Granie, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy*, oznacza, że pozwalasz opowieści rozwijać się naturalnie. Gdy szykujesz Tajemnicę, decydujesz, co by się zdarzyło, gdyby Łowcy się w nią nie zaangażowali. Kiedy zaczną wtrącać się w plan Potwora, pozwól, by sytuacja rozwinęła się sama w oparciu o to, co Łowcy zrobią i jakie Ruchy wykonasz.
- *Czynienie życia Łowców niebezpiecznym i strasznym* to dokładnie to, co czytasz. Łowcy to kozaccy bohaterowie i żeby to miało znaczenie, muszą zmierzyć się z okropnymi i przytłaczającymi problemami. Im trudniej jest uratować Statystów, których spotkają, tym bardziej satysfakcjonujący będzie sukces.

Poniższe sekcje (o twoich Przykazaniach, tym, co powinieneś zawsze mówić, i twoich Ruchach) są po to, by pomóc ci trzymać się twoich Celów.

PRZYKAZANIA STRAŻNIKA

Pamiętaj, że twoje Przykazania to:

- Nasącz codzienne sytuacje grozą.
- Zwracaj się do Łowców, nie do graczy.
- Używaj Ruchów Strażnika, ale ich nie nazywaj.
- Bądź fanem Łowców.
- W miarę grania buduj spójną mitologię świata.
- Nic nie jest bezpieczne. Zabijaj Statystów i Poplecznikόw, pal budynki, pozwól zgładzić Potwora.
- Nazywaj wszystkich, których spotykają Łowcy, kreuj ich jako normalnych ludzi.
- Zadawaj pytania i buduj na odpowiedziach.
- Czasami daj Łowcom to, na co zasłużyli, zamiast wszystkiego, czego chcieli.
- Myśl o tym, co dzieje się poza kamerą.
- Nie zawsze musisz decydować, co się stanie.
- Wszystko jest zagrożeniem.

PRZESTRZEGANIE PRZYKAZAŃ STRAŻNIKA

Przykazania Strażnika dbają, byś pamiętał o swoich celach. Oto więcej szczegółów o każdym z nich:

- *Nasącz codzienne sytuacje grozą*, bo wtedy łatwiej się w nie wczuć. Gdy ofiary to zwykli ludzie, tacy jak my, horror budzi większe emocje. W dodatku kreujemy świat prawie taki sam, jak prawdziwy.
- *Zwracaj się do Łowców, nie do graczy*, by było bardziej bezpośrednio. Jeśli mówisz do Łowczyni Diany zamiast do gracza Stefana, wciągasz go w świat, w którym musi poradzić sobie z tym, co ma przed sobą Diana.
- *Używaj Ruchów Strażnika, ale ich nie nazywaj*. Masz listę Ruchów, które masz prawo wykonać (strona 210). Nie powinieneś jednak mówić Łowcom, że wybierasz Ruch z tej listy. Powiedz o tym, co dzieje się w opowieści w wyniku tego Ruchu. *„Bagienny gargulec łapie cię i wskakuje na dach, a reszta zostaje w alejce"* brzmi dużo ciekawiej od *„Rozdzielam was! Francis, jesteś teraz na dachu i złapany."* Osadzanie twoich Ruchów w wydarzeniach świata gry daje poczucie, że rzeczy dzieją się, bo ma to sens, a nie dlatego, że wybrałeś opcję z listy.
- *Bądź fanem Łowców*, bo to sens tej gry. Jesteśmy tu, żeby zobaczyć, jacy świetni są. Twoim zadaniem jest sprawić, żeby mieli pod górkę, ale tylko po to, by zobaczyć, jak wychodzą z kolejnego problemu.
- *W miarę grania buduj spójną mitologię świata*, bo to też sprawia, że świat wydaje się prawdziwy. Gdy Łowcy walczą z wampirem, powinien on mieć te same instynkty, moce i słabości co inny, z którym walczyli miesiąc temu (chyba że według waszych ustaleń istnieją różne rodzaje wampirów). Pilnuj tego, co się wydarzyło i jak to do siebie pasuje.
- *Nic nie jest bezpieczne*, bo to gra grozy. Potwory zabiją ludzi lub zrobią coś jeszcze gorszego, jeśli Łowcy ich nie powstrzymają. Ta sama zasada działa w drugą stronę – gdy Łowcy wytropią Potwory lub Popleczników, ci zginą. Niech wszystko płonie, wybucha lub ląduje na zawsze w magicznej otchłani.
- *Nazywaj wszystkich, których spotykają Łowcy, kreuj ich jako normalnych ludzi*, by wzbudzić chęć ratowania ich. Ale normalni ludzi mogą być wredni, głupi lub irytujący, a i tak trzeba ich ratować. Jeśli Łowcy ponownie spotkają któregoś Statystę, zadbaj, by pamiętał, co stało się przy poprzednim spotkaniu, i zachowywał się stosownie do tego.
- *Zadawaj pytania i buduj na odpowiedziach*, by wypełnić świat. Na początku żadne z was nie zna fabuły całej opowieści.

Będziesz wymyślał szczegóły, stopniowo dookreślając świat, ale część tego procesu zależy od pozostałych graczy. Gdy Łowca coś robi, spytaj, jak to zrobił. Jak to wyglądało dla reszty? Czemu tak to zrobili? Czy walczyłeś wcześniej z taką istotą? Czego się wtedy nauczyłeś? Rozbudowuj to, czego dowiadujesz się z odpowiedzi: wbuduj je w mitologię gry oraz Tajemnice i powracające zagrożenia, które tworzysz.

- *Czasami daj Łowcom to, na co zasłużyli, zamiast wszystkiego, czego chcieli*, by historia była ciekawsza. Gdy Łowcy wykonują Ruch, zazwyczaj jasno widać, czego chcą, ale nie musisz im dać niczego ponad to, co określają reguły. Gdy na przykład ktoś wybiera pytanie *Jaki słaby punkt mogę wykorzystać?*, możesz odpowiedzieć: *Widzisz, gdzie chowa się inny ghul, możesz się za niego podkraść,* ale czasami poprawna odpowiedź brzmi *To, że ten na podłodze jest już ledwo żywy*. Nie wykorzystuj tego cały czas – pamiętaj też o robieniu rzeczy, których wymagają twoje przygotowania i uczciwość (patrz sekcja „Zawsze mów" niżej). Ale czasami zrób tylko to, czego wymagają reguły.
- *Myśl o tym, co dzieje się poza kamerą*, bo to, na czym się teraz skupiasz, to nie wszystko, co się dzieje. Co teraz robi Potwór? A ludzie, z którymi Łowcy rozmawiali wcześniej? Kto jest w niebezpieczeństwie, a kto je stwarza? Jeśli Łowcy się rozdzielili, co robią pozostali?
- *Nie zawsze musisz decydować, co się stanie*. Zdarza się, że masz wybór – na przykład co do tego, czy Potwór powinien zabić ofiarę teraz – i nie masz jasnego pomysłu, jak to się powinno rozegrać. Może powinieneś dać Łowcom szansę na wtrącenie się. Możesz też pomyśleć, co dzieje się w głowie Potwora, Poplecznika czy Statysty, i pozwolić, by to zadecydowało. Potwór naprawdę chce zabić tego kogoś czy po prostu złapać albo przestraszyć i odejść? A może ofiara ma plan? Nie musisz podejmować każdej decyzji w oparciu o idealny, nieosiągalny pierwszy impuls. Są inne sposoby na ustalenie, co się dzieje.
- *Wszystko jest zagrożeniem*. To jasne, że Potwory i Poplecznicy są Zagrożeniami, ale wszystko inne też. „Zagrożenie" to bardzo szeroka kategoria – obejmuje wszystko, co może sprawić Łowcom problemy. Nawet ludzie, którym Łowcy chcą pomóc, będą więc Zagrożeniami. Będą przeszkadzać, panikować lub robić bardzo głupie rzeczy. To dotyczy też wszystkiego innego, co pojawia się w grze. Miejsca, przedmioty, kulty, komisariaty policji – wszystko jest zagrożeniem.

ZAWSZE MÓW

Gdy masz coś powiedzieć, powiedz jedno z poniższych:

- to, czego wymagają twoje Cele;
- to, czego wymagają reguły;
- to, czego wymaga twoja przygotowana Tajemnica i Wątek;
- to, czego wymaga uczciwość.

JAK TO WYKORZYSTAĆ?

Reguła „zawsze mów" dba, byś trzymał się swoich zadań.

- *Powiedz coś, czego wymagają twoje Cele*. Cele pilnują, by gra trzymała się konwencji horroru akcji, i pomagają ci zdecydować, co będzie dalej.
- *Powiedz to, czego wymagają reguły*. Gdy ktoś wykonuje Ruch, przestrzegaj reguł tego Ruchu. Nie stosuj ich niekonsekwentnie.
- *Powiedz to, czego wymaga twoja przygotowana Tajemnica i Wątek*. Przecież po to je przygotowałeś. Jeśli Odliczanie mówi, że rakszasa teraz poluje na burmistrza, właśnie to opiszesz (chyba że inne wydarzenia zmieniły jej plan). Wątki to ciągłe lub powracające zagrożenia, jak historie ciągnące się przez całe sezony lub potworni Główni Źli (mówię o nich więcej strona 268), ale tu zachowują się tak samo, jak Tajemnice.
- *Powiedz to, czego wymaga uczciwość*. Łowcy powinni wiedzieć o wszystkim, czego mogą być świadomi. Załóżmy, że wchodzą prosto w pułapkę Potwora. Doświadczeni, twardzi Łowcy byliby ostrożni w takiej sytuacji. To rozsądne powiedzieć im *To byłoby dobre miejsce na zasadzkę – może chcecie* ***Ogarnąć problem?*** A gdy rozmawiają o wilkołaku, na którego polują i ktoś wspomina *Srebro zabija wilkołaki*, ale twoich wilkołaków wcale nie, powiedz im *Właściwie srebro to mit, ale tojad działa*. A jeśli Łowca chce **Chronić kogoś** i w tym celu musi rzucić się przed Ciałozszywca, powiedz wprost, że jeśli to zrobi, otrzyma **mnóstwo** obrażeń.

Mówiąc ogólnie: powinieneś być fanem Łowców, więc nie daj im polec na głupich, niewypowiedzianych szczegółach.

Co więcej, zawsze możesz dać graczowi drugą szansę, jeśli sytuacja była inna, niż zakładał. Przykładowo: ktoś zdecydował się odnieść obrażenia w wyniku Ruchu i sądził, że to będzie drobna rana, a tak naprawdę może go to zabić. Wtedy pozwól cofnąć trochę czas i wybrać opcję, która zachowa Łowcę przy życiu.

RUCHY

Ruchy opisują sytuacje, w których reguły gry włączają się, by pomóc określić, co się wydarzy.

Tak jak Łowcy mają Podstawowe Ruchy i Ruchy Ról, ty masz zestaw Podstawowych Ruchów Strażnika. Dodatkowe Ruchy są przypisane każdemu typowi Zagrożenia, są też Ruchy obrażeń działające, gdy ktoś (lub coś) zostanie zranione.

Ruchy Łowców opisują konkretne przypadki. Mówią, że gdy Łowca robi **to,** należy to rozstrzygnąć tak i tak. Twoje Ruchy Strażnika są bardziej ogólne, dają ci szerokie, ale określone opcje.

MUSISZ TO ZROBIĆ, BY TO ZROBIĆ

To ważne: gdy ty (albo Łowcy) robicie jakiś Ruch, musicie opisać, jak on przebiega.

Zawsze mów, co dzieje się w opowieści, a nie tylko to, jak działają reguły. Nie mów: *Rzuć na **Działanie pod presją**!* – powiedz: *Wzrok czarnoksiężnika wwierca się w twój umysł i gdy słyszysz „Zabij swoich towarzyszy", czujesz potężne pragnienie posłuchania się. Co robisz?*

Ma to też drugą stronę. Gdy jedno z Łowców robi coś, co opisuje Ruch, upewnij się, że reguły tego Ruchu podziałają. Jeśli na przykład ktoś powie *Podchodzę do strażniczki parku i pytam ją, czy widziała coś dziwnego w nocy w niedzielę*, powinieneś poprosić o rzut na **Badanie tajemnicy**, nim zdecydujesz, jak strażniczka odpowiada.

PODSTAWOWE RUCHY STRAŻNIKA

Zawsze gdy nastaje twoja kolej, by powiedzieć Łowcom, co się dzieje, lub gdy patrzą na ciebie i oczekują, że coś powiesz, użyj jednego z tych Ruchów:

- Rozdziel ich;
- Ujawnij przyszłe kłopoty;
- Ujawnij kłopoty zza kulis;
- Zadaj obrażenia zgodnie z sytuacją;
- Spraw, by prowadzili śledztwo;
- Spraw, by szukali sprzętu;
- Powiedz im o możliwych konsekwencjach i spytaj, czy chcą iść dalej;
- Odwróć ich Ruch przeciwko nim;
- Zaproponuj okazję, być może za jakąś cenę;
- Zabierz część sprzętu Łowców;
- Sprowadź na kogoś problemy;
- Wykonaj Ruch zagrożenia jednym z zagrożeń Tajemnicy lub Wątku;
- Po każdym Ruchu pytaj ich, co dalej robią.

UŻYWANIE RUCHÓW STRAŻNIKA

Podczas gry te Ruchy to twoje główne narzędzie. Przez większość czasu będziesz mówić rzeczy wiążące się z którymś z tych Ruchów. Oto szczegółowe wyjaśnienia ich wszystkich:

- *Rozdziel ich* to dokładnie to, na co wskazuje nazwa. Możesz doprowadzić do rozdzielenia na wiele różnych sposobów. Potwór może kogoś złapać, ktoś może zostać w tyle, możesz też po prostu powiedzieć *Gdy Francis sprawdza kuchnię, wy jesteście na górze i przeszukujecie sypialnie* – cokolwiek, co odciągnie Łowców od siebie nawzajem i od ludzi, którym próbują pomóc. Rozdzielanie ludzi może sprawić, że będą wystawieni na zagrożenie, możesz też wykorzystać je do sprawienia, że konkretni ludzie będą ze sobą, ale z dala od reszty, jeśli uważasz, że to doprowadzi do czegoś ciekawego.
- *Ujawnij przyszłe kłopoty* pozwala ci zasugerować coś, z czym Łowcy będą się musieli później zmierzyć. To mogą być oczywistości – jak wtedy, gdy widzą zbliżającego się człowieka z twarzą węża lub gdy pytają, co może się wydarzyć, w ramach **Badania tajemnicy**. Można też subtelniej – jak wtedy, gdy wspominasz, że słońce zachodzi (co sugeruje, że potwory nadchodzą) albo że Łowcy słyszą przed sobą nieokreślony hałas, gdy badają nawiedzony dom. To może być też coś z twojego Odliczania, co się wnet wydarzy, albo coś z twoich Wątków, co nie ma znaczenia teraz, ale daje Łowcom świadomość większych problemów.

- *Ujawnij kłopoty zza kulis* działa podobnie, tyle że pokazuje coś, co dzieje się teraz, ale gdzie indziej. To może być coś, co Łowcy słyszą z oddali (krzyk, syreny, pożar itp.) albo wydarzenia z punktu widzenia kogoś innego – na przykład potencjalnej ofiary, po którą właśnie idzie potwór. Możesz nawet robić cięcia odchodzące od perspektywy Łowców, zupełnie jak w serialach, i pokazywać graczom, kto jest zagrożony lub kto coś planuje.
- *Zadaj obrażenia zgodnie z sytuacją* działa, gdy coś lub ktoś w świecie gry został zagrożony obrażeniami i nic temu nie zapobiegło. Część „zgodnie z sytuacją" jest ważna – możesz zadać tylko takie obrażenia, które są sensowne i już obecne w opowieści. Jeśli na przykład Łowca jest spychany z klatki schodowej, od razu masz dobre wyobrażenie, jakie obrażenia może to zadać. Może być zszokowany i poobijany, może nawet złamać kość lub dostać wstrząśnienia mózgu, ale nie będzie miał poważnych oparzeń.
- *Spraw, by prowadzili śledztwo* dba o to, by gra posuwała się do przodu. W każdej Tajemnicy Łowcy muszą szukać wskazówek, aż wiedzą dość, by zmierzyć się ze stojącym za sprawą Potworem. Jeśli gdzieś utkną, spytaj ich, czego teraz będą szukać. Jeśli proszą o informacje, spytaj, jak chcą to ustalić, a potem poproś o test na **Badanie tajemnicy**. Odpowiedzi w śledztwie będą zależały od tego, jak jest prowadzone: pytając świadków, można dowiedzieć się innych rzeczy, niż analizując próbki w laboratorium. Jeśli Łowcy zadadzą pytanie, a ty nie masz pomysłu, jak mogą ustalić daną kwestię, poproś o wyjaśnienie.
- *Spraw, by szukali sprzętu*. Wykorzystaj ten Ruch, gdy Łowcy potrzebują czegoś szczególnego, na przykład kiedy chcą zbudować wykrywacz duchów, rzucić zaklęcie, znaleźć starą księgę czy zdobyć nową broń. Zapytaj, jak za to płacą, jak to kradną lub znajdują.
- *Powiedz im o możliwych konsekwencjach i spytaj, czy chcą iść dalej*. Łowcy często będą chcieli robić rzeczy, których nie uwzględniają Ruchy. Powiedz, że mogą to zrobić, ale tylko jeśli zapłacą jakąś cenę lub narażą się na skutki. Na przykład: *Możesz przejść przez wentylację, ale musisz zostawić shotguna*. Albo: *Możesz złapać tę torbę, ale tyko wystawiając się na strzały*. Konsekwencje mogą też być Ruchem: *Możesz to zrobić, ale będziesz musiała* ***Działać pod presją***.
- *Odwróć ich Ruch przeciwko nim* stosujesz, gdy Ruch Łowcy się nie uda. Dzieje się coś dokładnie odwrotnego niż to, co chciał osiągnąć. Jeśli miał zamiar **Chronić kogoś**, tylko pogarsza zagrożenie. Jeśli **Badał tajemnicę**, ujawnił coś potworowi. Jeśli **Użył magii**, efekt jest przeciwny do zamierzonego.

- *Zaproponuj okazję, być może za jakąś cenę*. Gdy Łowcy czegoś potrzebują, zaproponuj to i powiedz, co muszą za to dać. Na przykład szeryf może pozwolić im dalej prowadzić w miasteczku śledztwo, ale tylko pod warunkiem, że zagwarantują bezpieczeństwo jego dzieciom.
- *Zabierz część sprzętu Łowców*. Rzeczy się psują. Broń można zgubić. Potwory mogą rzucać ważnym sprzętem albo miażdżyć go na kawałeczki. „Zabieranie" nie musi zawsze być na stałe: komórki mogą stracić sygnał, w samochodzie czasem kończy się benzyna lub wyciek gazu może sprawić, że strzelanie jest teraz zbyt niebezpieczne.
- *Sprowadź na kogoś problemy*. Łowcy ratują ludzi, więc musisz zadbać o ludzi do uratowania. Stawiaj w niebezpiecznych sytuacjach Statystów i członków drużyny, posyłaj Potwora w polowanie na rodzinę Łowcy. Są też inne rodzaje problemów, jak podejrzliwi gliniarze czy sąsiedzi, którym nie podoba się węszenie Łowców.
- *Wykonaj Ruch zagrożenia jednym z zagrożeń Tajemnicy lub Wątku*. Ta lista Ruchów Strażnika to nie wszystko. Każdy typ zagrożenia ma własną listę specjalnych Ruchów, które może wykonać – patrz strona 215 do strona 218. Sięgaj po nie, gdy zagrożenia działają w danej scenie.
- *Po każdym Ruchu pytaj ich, co dalej robią*. Dokładnie tak: za każdym razem, gdy wykonujesz Ruch, natychmiast pytaj Łowców, co robią dalej. Daj im prowadzić akcję dzięki dowiadywaniu się, jak reagują, zawsze wtedy, gdy masz ku temu okazję.

KTÓREGO RUCHU STRAŻNIKA UŻYĆ

Zwykle jest jasne, co będzie dalej, a więc wybranie Ruchu jest łatwe. Czasami jednak okaże się, że to nie takie oczywiste i będziesz musiał pomyśleć, co zrobić. To w porządku, poświęć na to chwilkę, jeśli tego potrzebujesz. Możesz też spytać Łowców, co teraz robią – to dobry domyślny Ruch, jeśli nie możesz wpaść na nic innego.

Jeśli nie możesz się zdecydować, oprzyj się na Celach i Przykazaniach Strażnika i powiedz coś zgodnego z nimi.

MIĘKKIE I TWARDE RUCHY

Możesz użyć każdego z Ruchów Strażnika w dwóch opcjach – jako Ruchu miękkiego lub twardego.

Miękki Ruch wprowadza niebezpieczeństwo lub pcha Łowców ku czemuś, ale istnieje sposób, by powstrzymać potencjalne szkody.

Przykładowo: „Lodowa łasica biegnie korytarzem, szczerzy zęby gotowa was rozszarpać!"

To Ruch **Ujawnienia przyszłych kłopotów**, który pokazuje Łowcom coś, na co mają zareagować – mogą coś zrobić, by zapobiec zagrożeniu, lub zignorować je i zrobić coś zupełnie innego.

Twardy Ruch nie daje Łowcom szans na reakcję.

Przykładowo: „Lodowa łasica odpycha twoją rękę i wbija swoje kły głęboko w twoje ramię, rozrywają ubrania, skórę i mięśnie. Dostajesz cztery obrażenia".

Tym razem to **Zadanie obrażeń zgodnie z sytuacją**, a ponieważ jest użyte jako twardy Ruch, Łowca nie ma szansy odpowiedzieć (lub uniknąć obrażeń).

MIĘKKIE RUCHY USTAWIAJĄ TWARDE RUCHY

Używaj miękkich Ruchów, by stworzyć sytuacje, które prowadzą do twardego Ruchu. Miękki Ruch wprowadza coś, czym Łowcy muszą się zająć. Jeśli rozwiążą problem, świetnie. Jeśli nie, następujący potem twardy Ruch jest konsekwencją porażki.

KIEDY WYKONAĆ TWARDY RUCH BEZ USTAWIANIA GO

Wydarzenia w grze mogą sprawić, że wykonanie twardego Ruchu będzie na miejscu bez ustawienia go wcześniej miękkim Ruchem. Dzieje się tak, gdy:

- Łowca daje ci złotą okazję;
- Łowca ma porażkę w teście (wyrzuca 6 lub mniej);
- Łowca zużył już całego Fuksa.

- *Dawanie złotej okazji* to na przykład sytuacja, w której Łowczyni mówi *Skaczę w środek hordy zombie!* Jeśli zadasz jej 4 obrażenia od ugryzień i szponów zombie, trudno – wiedziała, w co się pakuje.
- *Porażka w teście* (wynik 6 lub niższy) to moment, w którym zawsze możesz wykonać twardy Ruch. Łowca zupełnie coś spaprał, wyciągnij z tego konsekwencje. Jeśli na przykład Łowca próbuje **Chronić kogoś** i zaliczył porażkę, możesz zadać ofierze obrażenia, a nawet ją zabić: niech stanie się to, czym ta sytuacja groziła.
- Ostatni przypadek działa inaczej. *Gdy ktoś zużył całego swojego Fuksa*, jest „zgubiony". To znaczy, że możesz wykonywać twarde Ruchy przeciwko tej postaci, kiedy tylko chcesz. Powiedzmy, że Łowca mówi *Pójdę rozejrzeć się po kempingu*, a ty wiesz, że yeti przygotowały tam zasadzkę. Normalnie rozsądnie byłoby dać postaci szansę na zauważenie tego, na przykład pytając, czy docierając tam chce **Ogarnąć problem.** Ale jeśli Łowca jest zgubiony (i nie zaznacza, że się rozgląda), możesz zdecydować się na twardy Ruch: dostrzeże kłopoty dopiero, gdy dwa yeti go pochwycą.

W takich sytuacjach *masz prawo* wykonać Ruch tak twardy, jak ci się podoba. Nie *musisz*, ale możesz. Podejmuj decyzję w oparciu o swoje Cele i Przykazania.

RUCHY ZAGROŻEŃ

Każdy rodzaj zagrożenia ma własny zestaw specjalnych Ruchów. Używaj ich jako dodatków do Podstawowych Ruchów Strażnika, gdy opisujesz działania danego zagrożenia.

Ruchy zagrożeń działają dokładnie tak samo, jak Podstawowe Ruchy Strażnika, ale ich źródłem musi być dane zagrożenie.

RUCHY POTWORA

Potwór ma czternaście Ruchów:

- Zasugeruj obecność;
- Pokaż pełną potęgę;
- Pojaw się nagle;
- Zaatakuj z wielką siłą i furią;
- Pochwyć coś lub kogoś;
- Zaatakuj ze sprytem i wyrachowaniem;
- Nakaż podwładnym straszne czyny;
- Zniszcz coś;
- Ucieknij, jak dobrze spętany byś nie był;
- Goń;
- Wróć do bazy;
- Przechwalaj się, być może ujawniając tajemnicę;
- Powróć mimo pozornego zniszczenia;
- Użyj nienaturalnej mocy.

UŻYWANIE POTWORÓW

Potwory to kluczowy typ zagrożenia – zawsze są w cieniu, stojąc za wszystkimi dziejącymi się problemami. Powinny być niebezpieczne i straszne, ale z początku też odległe. Niech Potwór będzie ujawniany powoli w miarę tego, jak Łowcy się do niego zbliżają. To będzie pasować do tempa, w którym Łowcy stopniowo poznają moce i słabości Potwora.

Nie krępuj się używać Ruchów Potwora, by wyciągać go z kłopotów – szczególnie wtedy, gdy Łowcy wytropią go wcześnie, możesz pozwolić mu na razie uciec, dając mu (i im) szansę na odpoczynek i przegrupowanie.

Wreszcie zapewne dojdzie do walki między Potworem a Łowcami. Wtedy rzuć w nich, czym się da: użyj wszystkich mocy Potwora, przechwalaj się i uczyń finałową walkę tak trudną i ekscytującą, jak to tylko możliwe.

RUCHY POPLECZNIKÓW

Poplecznicy mają jedenaście Ruchów:

- Wybuch nagłej, nieopanowanej przemocy;
- Skoordynowany atak;
- Schwytaj kogoś lub ukradnij coś;
- Ujawnij sekret;
- Dostarcz coś lub kogoś mistrzowi;
- Goń;
- Zażądaj czegoś lub zagróź w imieniu mistrza;
- Ucieknij;
- Użyj nienaturalnej mocy;
- Okaż trochę sumienia lub człowieczeństwa;
- Okaż nieposłuszeństwo rozkazom mistrza w drobnej sprawie.

UŻYWANIE POPLECZNIKÓW

Poplecznicy mają za zadanie wspierać i strzec Potwora. O ile ten powinien z początku być odległy, o tyle Poplecznicy mogą być zauważeni i walczyć z Łowcami na początku Tajemnicy.

Poplecznicy mogą też wzmagać napięcie, tworząc poczucie, że Łowcy są otoczeni przez niebezpieczeństwo lub ciągle obserwowani.

Poplecznicy nie zawsze muszą walczyć do śmierci: mogą uciekać, poddawać się lub za cenę życia proponować jakiś układ albo zdradzać swojego mistrza. To normalne szczególnie w przypadku ludzkich Popleczników.

RUCHY STATYSTÓW

Statyści mają dziesięć Ruchów:

- Pójdź gdzieś samemu;
- Kłóć się z Łowcami;
- Przeszkadzaj i zawadzaj;
- Ujawnij coś;
- Wyznaj swoje lęki;
- Spanikuj;
- Próbuj pomóc Łowcom;
- Próbuj chronić ludzi
- Okaż bezradność lub niekompetencję;
- Szukaj pomocy lub pocieszenia.

UŻYWANIE STATYSTÓW

Statyści zazwyczaj nie chcą sprawiać Łowcom problemów, ale często i tak to robią. Traktuj każdego Statystę jak osobę o jednym prostym pragnieniu (oddanym przez jej motywację). **Ofiara** może chcieć po prostu zostać w swoim mieszkaniu bez względu na to, co tam według Łowców przyjdzie. **Urzędnik** może chcieć po prostu skończyć papierkową robotę i zamknąć sprawę, a nie użerać się z jakimiś szalonymi Łowcami.

Planując Ruchy Statysty, pomyśl o jego motywacji i tym, jakie głupstwa może zrobić, by stworzyć kłopoty dla Łowców. Co Statysta może skomplikować? Jak może wejść w drogę? To ma zastosowanie nawet w sytuacjach, gdy Statysta pomaga Łowcom: czasem stworzy nowe kłopoty, z których pierwszym bywa utrzymanie go przy życiu.

Motywacje Statystów nie zawsze bezpośrednio prowadzą do problemów. Przykładowo:

Świadek chce ujawniać informacje. No ale ujawnianie informacji Łowcom powoduje kłopoty: gdy dowiadują się, gdzie jest Potwór, zwykle będą z nim walczyli! Świadkowie mogą też dać Łowcom za dużo informacji lub powiedzieć im coś niekompletnego albo zwyczajnie błędnego.

Pomocnik może łatwo przysporzyć kłopotów mimo chęci pomocy po prostu dlatego, że Łowcy muszą na niego uważać. Wyobraź też sobie Pomocnika, który próbuje ściągnąć Potwora ku Łowcom.

Niewinny, chcąc zrobić to, co słuszne, może sprawiać kłopoty, bo nalega, by powiadomić władzę, albo zdradza ludziom całą prawdę w niestosownym momencie.

Każda zwykła osoba, z którą Łowcy rozmawiają, powinna dostać imię i typ zagrożenia, prawie zawsze jeden z typów Statysty. Jeśli nie masz pomysłu, jaką rolę odegra w tej historii, domyślnym typem jest Świadek, jeśli ma tropy dla Łowców, i **Ofiara**, jeśli nie.

RUCHY MIEJSC

Miejsca mają jedenaście Ruchów:

- Stanów zagrożenie;
- Ujawnij coś;
- Ukryj coś;
- Zamknij drogę;
- Otwórz drogę;
- Przekształć się;
- Uwięź kogoś;
- Zaoferuj przewodnika;
- Ujawnij strażnika;
- Coś nie działa właściwie;
- Wytwórz określoną atmosferę.

UŻYWANIE MIEJSC JAKO ZAGROŻEŃ

Miejsca zazwyczaj nie mają intencji w taki sposób, w jaki mają je Potwory, Poplecznicy lub Statyści. Wiążą się natomiast z tym, co idzie nie tak wokół Łowców przez zagrożenia w ich otoczeniu. Na przykład w **Labiryncie** drzwi wyjściowe mogą się zaciąć albo GPS w samochodzie Łowców może zacząć się zawieszać.

Ruchy Miejsc dają ci okazje do popchnięcia Tajemnicy naprzód lub postawienia przeszkód na drodze Łowców. Przydadzą się do moderowania tempa Tajemnicy – przyspieszania lub spowalniania. Te Ruchy przydają się także w scenach akcji, zwiększając emocje.

PODSTAWOWE RUCHY ŁOWCÓW

Wcześniejszy opis Podstawowych Ruchów Łowców (na stronie 135) jest napisany z punktu widzenia gracza. Tu znajdziesz trochę dodatkowych informacji o tych Ruchach z punktu widzenia Strażnika.

DZIAŁAJ POD PRESJĄ

Oto Ruch:

Ten Ruch opisuje próbę robienia czegoś w sytuacji szczególnego stresu lub zagrożenia. Przykłady Działania pod presją: trzymanie się zadania, gdy krzyczy na ciebie banshee; barykadowanie drzwi, nim wielkie szczury cię dogonią; odpieranie umysłowej kontroli mózgoglisty; zostawanie w boju, gdy jest się ciężko rannym.

*Gdy **Działasz pod presją**, rzuć +Spokój. Efekty mogą być następujące:*

- *przy 10+ robisz to, co chciałeś;*
- *przy 7–9 Strażnik ma dla ciebie gorszy rezultat, trudny wybór lub cenę za sukces;*
- *przy porażce wszystko się sypie.*

To Ruch do wszystkiego, sięgajcie po niego zawsze, gdy Łowca robi coś niebezpiecznego lub grożącego porażką, ale nie uwzględnianego w innych Ruchach (Podstawowych lub Ruchach Ról).

Presją może być cokolwiek od ryzyka wykrycia, gdy postać się skrada, do groźby śmierci podczas ucieczki z płonącego budynku.

Zawsze na początku ustal, co wywiera presję, by Łowcy wiedzieli, jak potoczy się sytuacja, gdy spaprają. Musisz wiedzieć, co chcą zrobić, i powiedzieć im, co to utrudnia.

Przy wyniku 7–9 masz zaproponować gorszy rezultat, trudny wybór lub cenę za sukces – mogą zrobić to, czego chcieli, jeśli zaakceptują tę konsekwencję. To wciąż sukces, więc powinni móc osiągnąć swój cel, choć cena może być tak wysoka, że nie będą już go chcieć. Użyj swoich Celów i Przykazań, by ustalić tę cenę.

W przykładzie o skradaniu się postać może pozostać ukryta tylko, jeśli da się odciąć w ślepej uliczce. A może będzie musiała wycofać się zbyt daleko, by widzieć, co się dzieje? W obu przypadkach trudny wybór dotyczy tego, w jakiej sytuacji Łowca będzie po rzucie – może pozostać w ukryciu, ale za pewną cenę.

Z kolei ucieczka z płonącego budynku może wymagać skoku z pierwszego piętra. A może trzeba przebiec przez płomienie, by uciec lub znaleźć się w chwilowo bezpiecznym miejscu? W takich przypadkach ceną są obrażenia od upadku lub od ognia.

Przy porażce to, co wywierało presję, przytłacza Łowcę.

WSPIERAJ

Oto Ruch:

*Gdy **Wspierasz innego Łowcę** w wykonaniu jakiegoś Ruchu, rzuć +Spokój. Efekty mogą być następujące:*

- *przy 10+ twoja pomoc daje mu +1 do rzutu;*
- *przy 7–9 twoja pomoc daje mu +1 do rzutu, ale ty wystawiasz się na kłopot lub zagrożenie;*
- *przy porażce wystawiasz się na kłopot lub zagrożenie, nie pomagając.*

Oto, co robicie, gdy Łowca chce pomóc innemu Łowcy wykonać Ruch. Wsparcie da temu Łowcy +1 do jednego rzutu. To w porządku zobaczyć, jaki jest wynik przed decyzją o wsparciu, jeśli Łowca wciąż może wtedy zrobić coś, co sensownie poprawia szanse.

Przypilnuj, by Łowca powiedział, jak konkretnie udziela wsparcia. Jeśli nie może wymyślić, jak pomaga, nie może tego zrobić. Zadbaj także, by wsparcie miało faktyczny wpływ w grze. Na przykład pomoc przy ataku może pozwolić wspierającemu dodać zadawane przez niego obrażenia do tych, które zadaje stworowi pierwszy Łowca.

Wynik 7–9 oznacza, że Łowca skutecznie udziela wsparcia, ale wystawia się na kłopoty. W wielu przypadkach problemy będą oczywiste, jak wtedy, gdy chodzi o wsparcie w **Dawaniu wycisku**. W takiej sytuacji możesz zadać obrażenia obu Łowcom. Kiedy indziej efekt będzie mniej przewidywalny, na przykład przy pomocy w **Badaniu tajemnicy** przez przesłuchiwanie świadków: mogą pojawić się szkodliwe plotki o Łowcy lub świadek może stać się jego wrogiem.

Przy porażce wsparcie postaci na nic się nie przydaje, a ona wystawia się na problemy lub zagrożenia. Mogą one wynikać z Ruchu, który Łowca wspierał, albo wiązać się z czymś zupełnie innym.

BADAJ TAJEMNICĘ

Oto Ruch:

Śledztwo może być prowadzone na wiele sposobów: podążasz za tropem, przepytujesz świadków, analizujesz w laboratorium, szukasz starych podań w bibliotece, wstukujesz nazwę potwora w Google, łapiesz potwora i przeprowadzasz na nim testy i tak dalej. Wszystko, co może dać ci więcej informacji o tym, co się dzieje, pasuje do tego Ruchu.

Gdy ***Badasz jakąś tajemnicę****, rzuć +Spryt. Przy 10+ zatrzymaj 2, a przy 7–9 zatrzymaj 1.*

Wydanie jednego zatrzymania pozwala zadać Strażnikowi jedno z następujących pytań:

- *Co tu się stało?*
- *Co to za stworzenie?*
- *Co ono może zrobić?*
- *Co może je zranić?*
- *Gdzie poszło?*
- *Co chciało zrobić?*
- *Co tu jest ukryte?*

Przy porażce ujawniasz jakąś informację potworowi lub temu, z kim rozmawiasz. Strażnik może zadać ci jakieś pytania i musisz na nie odpowiedzieć.

To ważne, by twoje próby badania (i ich wyniki) były sensowne i spójne z tym, co się dzieje. Jeśli na przykład używasz sprzętu laboratoryjnego, by zbadać dowody, raczej niczego się nie dowiesz o okultystycznych korzeniach potwora.

Ruch **Badaj tajemnicę** jest często w użyciu. Zaczynając każdą nową Tajemnicę, Łowcy mają (w najlepszym razie) mgliste pojęcie o tym, na co polują. Badanie tajemnicy to główny sposób na ustalenie, co się dzieje, gdzie jest Potwór, kogo trzeba chronić i wszystkiego innego, co muszą wiedzieć.

Ten Ruch obejmuje wszystkie techniki śledcze, o których Łowcy mogą pomyśleć: przepytywanie świadków, wysyłanie DNA istoty do laboratorium, tropienie jej uliczkami, patrzenie na zwłoki i ustalanie, co spotkało denata, przeglądanie starożytnych grymuarów o potworach i hakowanie policyjnych baz danych. To wszystko sensowne sposoby na badanie tajemnicy.

Spytaj sam siebie o to, czy można sobie wyobrazić, że ta czynność daje jakiekolwiek przydatne informacje. Jeśli odpowiedź brzmi „tak", niech rzucają. Jeśli brzmi „nie", spytaj Łowcę, jak się tego dowiaduje. Jeśli ma dobre wyjaśnienie, podaj mu odpowiedź. Jeśli nie, możesz poprosić o wybranie innego pytania.

To ważne, byś dał Łowcom tyle poszlak, ile tylko możesz. Łatwo sprawić, by odkrycie szczegółów Tajemnicy było dla graczy ciężką pracą, ale to nie jest jeden z Twoich celów. Każdy sukces **Badania** powinien dawać Łowcom coś konkretnego. Warto także szczodrze dzielić się oczywistymi informacjami, nawet przy porażce. Gramy, by zobaczyć, co Łowcy zrobią, gdy odkryją tajemnicę, a nie po to, by sprawdzać, jak ja odkrywają. Ruch **Badaj tajemnicę** tworzy dobre okazje do dania im informacji, których potrzebują do podjęcia decyzji.

Jeśli na przykład Łowca **Bada** ciało ofiary potwora, najpierw opisz stan zwłok: *Są porozrywane, coś chyba chciało się dostać do serca. Zresztą serca brakuje.* Te informacje nie potrzebują Ruchu, bo są oczywiste i nie wiążą się bezpośrednio z pytaniami z listy. Jeśli Łowcy potem uda się rzut, może poprosić cię o opowiedzenie o mocach istoty – to coś, co wymaga uważnej analizy ran i miejsca zbrodni.

Czasami odpowiedzią na jedno z pytań będzie *nic* – na przykład gry Łowca pyta o inne słabości Potwora, ale zna już wszystkie. W takiej sytuacji jasno zasygnalizuj, że tak jest, mówiąc na przykład: *Godziny przeczesywania ksiąg upewniają cię, że stwór nie ma już innych słabości.*

Porażka w tym rzucie powoduje problemy ze zwykłymi ludźmi (jak irytowanie świadków czy przyłapanie podczas kradzieży dowodów) lub ujawnienie informacji wrogom (Potwór lub Poplecznicy wiedzą, o co Łowca pytał, obserwują go podczas zbierania dowodów itp.).

PRZYKŁADOWE ŚLEDZTWO

Oto przykład tego, jak może się rozegrać scena badania tajemnicy.

Przy stole siedzą:

Mary, odgrywająca Marka (Łowcę – Mściciela);

Chris, odgrywający Cray (Łowczynię – Opętaną);

Alan, Strażnik (odgrywający też Porucznik Hannah Tarlton, Statystkę, której motywacją jest dołączyć do polowania).

Badanie tajemnicy:

Hannah zaprowadziła Łowców do miejsca, w którym była świadkiem ataku. Bohaterowie udają agentów FBI.

Alan (mówiąc jako Hannah): „Dobra, to zdarzyło się tutaj", mówi Hannah, „Widzicie, tam na ścianie jest krew. Nasz świadek twierdzi, że napastnik uciekł tą alejką i przez płot."

Chris (mówiąc jako Cray): „Ma pani coś przeciwko, żebym zebrała próbki?". I zaczynam to robić, nie czekając na pozwolenie.

Alan (mówiąc jako Hannah): „No, w porządku. Analitycy już się nimi zajmują."

Mary (mówiąc jako Mark): „A co o napastniku powiedział świadek? Chcę usłyszeć wszystko, nawet jeśli brzmi dziwnie".

Alan: Dobra, rzuć mi na Badanie tajemnicy.

Mary rzuca kośćmi i dodaje Spryt Marka.

Mary: Mam dziewięć. Jedno pytanie?

Alan: Cóż, już spytałeś, czy świadek widział coś dziwnego, więc pewnie interesują cię moce tego czegoś?

Mary: Dokładnie.

Alan: Dobra, Hannah mówi „No cóż, świadek mówił, że napastnik zwyczajnie przeskoczył nad tym płotem. Ale był pijany."

Mary (mówiąc jako Mark): „Rozumiem. Świadek, co?"

Chris: Gdy oni rozmawiają chcę przetestować ślady krwi, by sprawdzić, co to było.

Alan: Hm, jak sprawdzisz, jaki potwór zaatakował, na podstawie śladów krwi?

Chris: Wyciągnę zestaw testów chemicznych i użyję próbek z, no, na przykład srebrem, żeby sprawdzić, czy będzie reakcja jak w przypadku krwi wilkołaka, albo zobaczę, czy jest siarka mogąca znaczyć, że to był demon, albo czy reaguje na wodę święconą jak krew wampirów i demonów. Takie testy.

Alan: Sądzę, że może podziałać. Ale tylko w sprawach, które możesz zbadać po śladach krwi – a wydaje się, że tu jest głównie albo i tylko krew człowieka. Rzucaj.

Chris rzuca kośćmi i dodaje Spryt Cray.

Chris: No, dwunastka. Pierwsze pytanie: co to jest?

Alan: Dobra, znalazłeś kilka resztek krwi w innym kolorze – są ciemniejsze i wolniej wysychają. Reagują na próbkę wody święconej, powiedzmy, że miałaś też czosnek. Krew zaczyna się tlić w kontakcie z tym i tym. Czyli to najprawdopodobniej wampir.

Chris. Wampir. Dobra. No to kolejne pytanie brzmi: co może zrobić?

Alan: Jak chcesz się tego dowiedzieć ze śladów krwi?

Chris: Pamiętasz, jak tyle czasu badałam wampiry pod sprawę sprzed miesiąca? Wiem, okazało się, że to czupakabra, ale tak czy siak przeczytałam wszystkie te książki.

Alan: W porządku, więc retrospekcja – toniesz w tych wszystkich starych księgach i robisz na podkładce listę mocy wampirów. Zapisałaś tam: bardzo silne, szybkie, hipnotyzują. Hannah pyta „Skończyłaś już swoje testy? Mam ogarnąć to miejsce".

Chris (mówiąc jako Cray): „Tak, na teraz to wszystko. Dziękuję za pomoc".

Alan: Okej, wraca do swojej normalnej pracy. Co robicie teraz?

DAJ WYCISK

Oto Ruch:

*Gdy walczysz i **Dajesz komuś wycisk**, rzuć +Hart.*

Przy dowolnym sukcesie (wyniku 7 lub więcej) ty i twój przeciwnik zadajecie sobie nawzajem obrażenia. Liczba tych obrażeń wynika z ustalonych elementów opowieści. To zazwyczaj znaczy, że zadajesz przeciwnikowi obrażenia swojej broni, a przeciwnik tobie obrażenia swojego ataku.

Możesz przyjąć siedem obrażeń, potem umierasz.

Przy 10+ wybierz dodatkowo jedną z opcji:

- *uzyskujesz przewagę: dostajesz jednorazowe +1 lub dajesz je innemu Łowcy;*
- *zadajesz wielkie obrażenia (+1 obrażeń);*
- *otrzymujesz mniejsze obrażenia (-1 obrażeń);*
- *przeciwnik trafia tam, gdzie chcesz, żeby był.*

Przy porażce to tobie dają wycisk. Otrzymujesz obrażenia lub zostajesz złapany, ale nie zadajesz żadnych obrażeń.

To Podstawowy Ruch w walce, oddaje krótką wymianę ciosów, a nie pojedynczy atak.

Domyślnie obie strony zadają obrażenia, gdy Łowca **Daje wycisk** – on swoją bronią, przeciwnik swoją. To, ile dokładnie obrażeń zostanie zadanych, zależy od tego, co dzieje się podczas walki.

Na przykład Łowca Hoss chce strzelić do zombie ze strzelby (3 obrażenia z bliska, głośny, krwawy, przeładowywany), a zombie chce go ugryźć (2 obrażenia wręcz). Jeśli zombie jest poza zasięgiem (nie może zaatakować wręcz), Hoss zada mu 3 obrażenia i nie zostanie ugryziony. Gdy jednak zombie stanie tuż przed Hossem, Łowca wciąż może strzelić do niego, wywołując 3 obrażenia, a zombie odda ugryzieniem za 2.

Nie wymagaj tego Ruchu za każdym razem, gdy Łowca coś atakuje. Kiedy celem jest wróg, który nie będzie oddawał, w porządku jest po prostu użyć Ruchu Strażnika **Zadaj obrażenia zgodnie z sytuacją**. Akcja Łowcy może też podpadać pod **Chronienie kogoś** lub **Działanie pod presją** (lub jeszcze inny Ruch): ustal, co ma największy sens, biorąc pod uwagę deklarację intencji Łowcy i opis jego działań.

Przy wyniku 10+ Łowca wybiera dodatkowy skutek. Zawsze pytaj go, co się stało.

- Jeśli Łowca dostaje albo daje innemu Łowcy jednorazowe +1, spytaj, co zrobił, by dać sobie tę przewagę. Może ona wynikać z taktycznego manewrowania, siłowania się z wrogiem, odpychania go lub wytrącania z równowagi.
- Jeśli Łowca zadaje wielkie obrażenia, rana powoduje jedno obrażenie więcej. To znaczy, że atak był wyjątkowo wredny, spytaj więc, co Łowca zrobił.
- Jeśli Łowca otrzymuje mniejsze obrażenia, zmniejsz zadane przez wroga obrażenia o jeden. Spytaj, co Łowca zrobił, by mniej oberwać.
- Jeśli Łowca posyła przeciwnika tam, gdzie chce, żeby był, może zmienić położenie wrogów w dowolny sposób. Pozwalaj na wiele, póki jest to spójne z wydarzeniami w grze: nie możesz przegonić potwora uwięzionego w ślepej uliczce.

Łowca, któremu nie uda się rzut na **Danie wycisku**, zwykle ma duże kłopoty. Nie zawsze musisz w odpowiedzi **Zadawać obrażenia zgodnie z sytuacją**. Możesz też wykorzystać inne Ruchy: może Łowca zostanie pojmany albo Potwór dostanie szansę ucieczki?

MANIPULUJ KIMŚ

Oto Ruch:

Tego Ruchu używasz, by ktoś zrobił dla ciebie coś, czego nie chce zrobić. By skłonić go do zrobienia tego, co chcesz, musisz dać mu dobry powód. Taki „dobry powód" może być różny, zależnie od tego, czego oczekujesz i jaka jest twoja relacja z daną osobą.

Przyjaciół i Sojuszników często wystarczy poprosić. Świadkom ataków potwora można powiedzieć, że jesteście z policji, lub po prostu zaproponować pieniądze za odpowiedzi.

Gdy dałeś komuś powód, ***powiedz, co chcesz, by zrobił****, i rzuć +Urok.*

Normalna osoba:

- *przy 10+ zrobi to z powodu, który jej dałeś. Jeśli chcesz zbyt wiele, powie ci, za co mogłaby to zrobić (albo że za nic w świecie);*
- *przy 7–9 zrobi to, ale tylko, jeśli zrobisz coś dla niej tu i teraz, by wesprzeć swoją obietnicę; jeśli chcesz zbyt wiele, powie ci, co – jeśli cokolwiek – może ją skłonić, by to zrobiła;*
- *przy porażce źle do tego podchodzisz: obrażasz lub wkurzasz rozmówcę.*

Inny Łowca:

- *przy 10+ zaznacza doświadczenie i dostaje jednorazowe +1, jeśli zrobi to, o co prosisz;*
- *przy 7–9 zaznacza doświadczenie, jeśli zrobi to, o co prosisz;*
- *przy porażce to Łowca ustala, jak bardzo go obraziłeś lub zirytowałeś; zaznacza doświadczenie, jeśli nie zrobi tego, o co prosiłeś.*

Najważniejsze, co trzeba wiedzieć o **Manipulowaniu kimś,** to że Łowca musi zaoferować coś skłaniającego cel do zrobienia tego, o co Łowca prosi.

To nie zawsze musi być coś trudnego. Czasami może wystarczyć, że Łowca uda policjanta, obieca zaopiekowanie się kimś lub późniejszą pomoc.

Ale nie pozwól też, by było za łatwo. Gdy Łowca prosi Statystę, by robił za przynętę w pułapce na potwora, być może nic, co postać zaproponuje, nie wystarczy jako powód. Wykorzystaj motywację celu, by ustalić, co może go przekonać. Użyj swojego Celu sprawiania, by świat wydawał się prawdziwy, i reguły mówienia tego, czego wymaga uczciwość, by ocenić, czy rozmówca może być gotowy zrobić to, o co Łowca prosi.

Sprawy mają się inaczej, gdy Łowca chce Manipulować innym Łowcą. W tym przypadku zachętą jest zaznaczenie doświadczenia i premia, którą cel będzie mógł dostać po udanym Ruchu. Manipulowany Łowca decyduje, czy ta zachęta w połączeniu z obietnicami składanymi w grze wystarczy, by zrobił to, o co jest proszony.

Porażki w tym Ruchu prowadzą do obrażenia celu lub sytuacji, w której Łowca wygląda na tępego albo irytującego. Gdy Ruch jest używany na innym Łowcy, jedna z tych rzeczy prawdopodobnie wydarzy się sama z siebie. Porażka wobec Statysty może sprawić, że przejrzy on przebranie albo nie uwierzy w kluczowe kłamstwo (lub prawdę!). Spojrzenie na typ zagrożenia danej postaci (lub wybranie jakiegoś teraz) i jej motywację da ci pomysł, jak ona zareaguje.

Kiedy Łowca obieca coś w ramach Manipulowania, ale potem tego nie zrobi, możesz to wykorzystać. Jeśli kiedykolwiek znowu spotka tę osobę, będzie ona nadal pamiętać o obietnicy! Możesz więc osadzić nową Tajemnicę w tym samym miejscu, a Łowcy będą musieli mierzyć się ze Statystami, którzy nie zamierzają im ufać lub wręcz pragną zemsty.

MANIPULOWANIE POTWORAMI

Domyślnie Łowcy nie mogą manipulować Potworami – nawet jeśli stwór rozmawia i myśli, nie można ufać, że dotrzyma słowa. Jasne, że warto pozwolić Łowcom układać się z Potworem, jeśli tego chcą, ale nie daje to prawa do rzutu na **Manipulowanie kimś** ani tym bardziej gwarancji, że Potwór będzie przestrzegał swojej części umowy. Z jego punktu widzenia Łowcy chcący się dogadać są prawdopodobnie w kiepskim położeniu, a to świetna okazja, by ich wykorzystać.

Wyjątek zachodzi tylko wtedy, gdy Ruch Łowcy wprost tak mówi (jak Ruch Potwora **Mroczny dyplomata**). Jeśli postać ma taki Ruch, **Manipulowanie** działa zwyczajnie (choć Potwór może chcieć w zamian czegoś dość nieprzyjemnego).

Poplecznicy mogą być podatni na manipulację albo nie. Jeśli to zwykli ludzie pracujący dla Potwora, nie ma problemu. Z kolei przy Poplecznikach, którzy nie rozumieją mowy i nie są zdolni się układać – jak mózgożerne zombie czy złośliwe grzyby – nie ma szans. W przypadkach pośrednich zdecyduj sam, pamiętaj też, że Poplecznicy mogą żądać czegoś wrednego w zamian za zrobienie tego, czego chce Łowca.

CHROŃ KOGOŚ

Oto Ruch:

*Gdy **Chronisz inną postać przed obrażeniami**, rzuć +Hart.*
Przy dowolnym sukcesie (wyniku 7 lub więcej) chronisz ją, ale dostajesz część lub wszystkie obrażenia, które miała dostać.
Przy 10+ wybierz dodatkowo jedną z opcji:

- *otrzymujesz mniej obrażeń (-1 obrażenie);*
- *całe nadchodzące zagrożenie skupia się teraz na tobie;*
- *zadajesz wrogowi obrażenia;*
- *powstrzymujesz wroga.*

Przy porażce tylko wszystko pogarszasz.

Tego Ruchu można używać zawsze, gdy ktoś otrzymuje obrażenia – w tym wtedy, gdy powoduje je inny Ruch (jak **Dawanie wycisku**, które zadaje obrażenia także Łowcy).

Tak jak przy **Wspieraniu** zawsze pytaj Łowcy, jak chce ochronić *tę* osobę w *tej* sytuacji.

Domyślnie każdy sukces znaczy, że Łowca skutecznie ochronił cel (który nie otrzymuje żadnych obrażeń), ale sam oberwie zamiast niego (zwykle – ale nie zawsze – z taką samą siłą).

Przy 10+ Łowca wybiera dodatkowy skutek. Spytaj, co dokładnie się wydarzyło.

Może wybrać, że otrzymuje mniej obrażeń – o jedno mniej. Spytaj, co robi, by oberwać mniej.

- Jeśli wybierze „całe nadchodzące zagrożenie skupia się teraz na tobie", ściąga na siebie kłopoty. Spytaj, co robi, by skupić na sobie zagrożenie. Nie ograniczaj się, gdy ktoś się na to zdecyduje: Łowca *wybrał*, by cała siła przeciwnika poszła na niego.
- Jeśli wybierze „zadajesz wrogowi obrażenia", rani przeciwnika, jednocześnie chroniąc swój cel. Spytaj, jak to robi. Jak zwykle liczba zadanych obrażeń zależy od broni Łowcy.
- Jeśli wybierze „powstrzymujesz wroga", przeciwnicy nie mogą się przedostać dalej niż do miejsca, w którym się znajduje. Inni Łowcy lub nawet Statyści mogą pomóc mu walczyć w tej pozycji, jeśli ma to sens. Ta opcja działa najlepiej przy bronieniu niewielkich obszarów, na przykład wejścia. Jeśli Łowcy są na otwartej przestrzeni, wrogowie prędzej czy później będą w stanie ich wyminąć.

Porażka w **Chronieniu kogoś** to bardzo zła wiadomość. Zazwyczaj właściwym skutkiem są obrażenia dla Łowcy i chronionego. Może być i gorzej, na przykład chroniony zostanie też pochwycony. Tak jak przy **Dawaniu wycisku** porażka w teście to *wielka* porażka. Śmiało zadaj obrażenia stosowne do sytuacji i dodaj jeszcze twardy Ruch.

OGARNIJ PROBLEM

Oto Ruch:

*Gdy się rozglądasz, by **Ogarnąć problem**, rzuć +Spryt.*

Przy 10+ zatrzymaj 3, a przy 7–9 zatrzymaj 1.

Możesz wydawać zatrzymania, by zadać Strażnikowi jedno z poniższych pytań:

- *Jak najlepiej tam wejść?*
- *Jak najlepiej stąd wyjść?*
- *Czy są tu jakieś zagrożenia, których nie zauważyliśmy?*
- *Co jest największym zagrożeniem?*
- *Jaki słaby punkt mogę wykorzystać?*
- *Jaki jest najlepszy sposób, by chronić ofiary?*

***Jeśli działasz w zgodzie z odpowiedziami**, dostajesz ciągłe +1, póki odpowiedzi mają znaczenie. Przykładowo: jeśli spytasz o najlepsze wejście do leża potwora, dostajesz +1, gdy się do niego dostajesz. Gdy jesteś już w środku, odpowiedź przestaje ci pomagać. Premia dodaje się tylko raz do każdego rzutu, nawet jeśli do twojego działania pasuje więcej niż jedno pytanie.*

Przy porażce możesz błędnie odczytać sytuację („Wszystko w porządku! Nic mi nie grozi, gdy pójdę zbadać to samemu!") lub ujawnić taktyczne informacje swoim wrogom (a wtedy Strażnik może ci zadać powyższe pytania).

Ten Ruch działa, gdy Łowca znajdzie się w sytuacji, o której wie, że jest niebezpieczna – na przykład gdy wie, że gdzieś w domu jest potwór. Można go też użyć w trakcie groźnej sceny, gdy Łowca chce więcej informacji taktycznych.

Porażka w **Ogarnianiu problemu** prowadzi do tego, że obracasz Ruch przeciwko Łowcy – możesz zadać pytania w imieniu wrogów i uznać, że działają oni w zgodzie z odpowiedziami.

Porażki dają ci też szansę, by narazić Łowców na niebezpieczeństwo – na przykład nie zauważą pułapki, w którą właśnie wchodzą.

UŻYJ MAGII

Oto Ruch:

*Gdy **Używasz magii,** powiedz, co starasz się uzyskać i jak rzucasz zaklęcie, po czym rzuć +Dziw. Efekty mogą być następujące:*

- *przy 10+ magia działa bez problemu – wybierz jej efekt;*
- *przy 7–9 działa, ale niedoskonale – wybierz jej efekt i wadę; strażnik zdecyduje, jaki efekt ma wada;*
- *przy porażce tracisz kontrolę nad magią – to nigdy nie kończy się dobrze.*

Domyślnie magia ma jeden z poniższych efektów, trwa około pół godziny i nie wystawia cię na zagrożenie, niechcianą uwagę lub skutki uboczne. Wady mogą to zmienić.

Efekty:

- *zadaj obrażenia (1 obrażenie ignorujące pancerz magiczne przyciągające uwagę);*
- *zaczaruj broń; dajesz jej +1 obrażenie i cechę magiczna;*
- *zrób coś wykraczającego poza ludzkie ograniczenia;*
- *zablokuj miejsce lub przejście przed konkretną osobą lub typem stworzenia;*
- *wygnaj ducha lub klątwę z osoby, przedmiotu lub miejsca, które zajmuje;*
- *wezwij na świat potwora;*
- *porozumiej się z czymś, z czym nie masz wspólnego języka;*
- *wejrzyj w inne miejsce lub czas;*
- *ulecz 1 obrażenie wynikające ze zranienia lub usuń chorobę albo truciznę.*

Wady:

- *efekt jest osłabiony;*
- *efekt jest krótkotrwały;*
- *otrzymujesz 1 obrażenie ignorujące pancerz;*
- *twoja magia ściąga natychmiastową, niepożądaną uwagę;*
- *czas ma problematyczny efekt uboczny.*

Strażnik może zażądać jednego lub więcej z poniższych:

- *zaklęcie wymaga dziwnych komponentów;*
- *rzucenie zaklęcia zajmie 10 sekund, 30 sekund lub 1 minutę;*
- *zaklęcie wymaga rytualnej inwokacji i gestów;*
- *zaklęcie wymaga rysowania tajemnych symboli;*
- *potrzebujesz osoby lub dwóch, które pomogą rzucić zaklęcie.*
- *potrzebujesz sprawdzić szczegóły w magicznej księdze.*

Naturą magii jest łamać zasady. Ruch **Użyj magii** wymienia możliwe efekty zaklęć. Magia wykraczająca poza nie liczy się jako **Wielka Magia** (patrz niżej).

Gdy Łowca **Używa magii**, trzeba spytać, co chce osiągnąć (i ustalić, w który efekt celuje). Spytaj, jak rzuca zaklęcie i jak ono wygląda. Potem przemyśl stopień wpływu tego czaru na świat oraz to, jak został opisany, i zdecyduj, czy zażądasz czegoś dodatkowego z listy.

Dodatkowe wymagania wybieraj w oparciu o rozmiar efektu. Magia mająca wielkie skutki powinna wymagać większego wysiłku. Zazwyczaj warto wybrać jedno lub dwa wymagania, w tym wszystko, co Łowca uwzględnił w swoim opisie rzucania czaru. Możesz też oferować alternatywy – na przykład Łowca musi poświęcić minutę *lub* wykorzystać tajemne symbole.

Częściowy sukces w **Używaniu magii** oznacza, że Łowca musi wybrać wadę. Wady powodują kłopoty, ale to od Łowcy zależy, która z nich zadziała. Magia powinna zawsze być niebezpieczna i nieprzewidywalna – pokaż to poprzez różne efekty wad.

Przy porażce w **Używaniu magii** wykonaj Ruch tak twardy, jak tylko chcesz – gdy czarowanie pójdzie nie tak, wszystko się może zdarzyć. Możesz na przykład odwrócić czar, by wydarzyło się dokładne przeciwieństwo tego, czego chciał Łowca. Możesz też pójść w totalną dziwność: portale do innych wymiarów, gniewne duchy otaczające Łowcę, lokalne zmiany praw fizyki i tym podobne.

COŚ WYKRACZAJĄCEGO POZA LUDZKIE OGRANICZENIA

Ten efekt jest ważny, bo pozwala określić, jak potężna jest magia w waszej grze.

W przyziemnej kampanii „wykroczenie poza ludzkie ograniczenia" to na przykład:

- podniesienie samochodu na tyle, by ktoś uwięziony pod nim mógł wyjść;
- działanie pomimo ciężkiej rany;
- odparcie umysłowego ataku potwora.

W bardziej superbohaterskiej grze może to znaczyć:

- podlecenie na dach;
- przeżycie śmiertelnej rany;
- czytanie myśli wszystkich wokół ciebie.

Gdy więc Łowca chce przekroczyć ludzie ograniczenia, uważnie przemyśl to, jakie konsekwencje dla całej gry będzie miało pozwolenie na dany skutek. Możesz myśleć o swoich decyzjach w tym temacie jako o wskaźniku tego, ile mocy Łowcy mogą wykrzesać z codziennych zaklęć.

Jeśli uważasz, że efekt, który pragną wywołać, jest zbyt potężny, powiedz im, by zamiast tego odprawili rytuał **Wielkiej Magii**.

WIELKA MAGIA

Reguły Ruchu **Użyj magii** są ograniczone, ale **Wielka Magia** nie. Ona służy do wszystkiego innego – od wyleczenia kogoś z wampiryzmu po otwarcie bramy do innego wymiaru.

Jedyne ograniczenia **Wielkiej Magii** to te ustalone w ramach gry. Może na przykład zdecydowaliście, że magia nigdy nie pozwoli komuś przenieść się w przeszłość?

Nawet te ustalone reguły mogą być złamane, jeśli opowieść dostarczy ku temu wystarczająco mocnego powodu – na przykład Łowcy zorientują się, że *jedyny* sposób na pokonanie Potwora to podróż w czasie do momentu, gdy był słabszy. Ujawniając, że ograniczenie może być w pewnych okolicznościach przełamane, myśl o tym, co to ujawnia o świecie. Takie sytuacje powinny być zawsze czymś ważnym i mieć duże konsekwencje dla fabuły. W powyższym przykładzie podróż w przeszłość może na zawsze zmienić linię czasu albo złamanie reguły może sprawić, że na Łowców napadnie rozgniewany bóg czasu.

Gdy Łowcy chcą sięgnąć po **Wielką Magię,** ty decydujesz, czego ona wymaga – tak samo, jak przy zwykłym Użyciu magii. Gdy Łowcy spełnią wymagania, zaklęcie udaje się bez rzutów. Oto lista wymagań, z których możesz wybierać:

- by spędzili dużo czasu – dni lub tygodnie – badając magiczny rytuał;
- by eksperymentowali z czarem, popełniając wiele pomyłek, nim wreszcie zrobią to dobrze;
- by użyli rzadkich i nietypowych materiałów i komponentów;
- by rzucali czar przez długi czas – godziny lub dni;
- by pomogło im wiele osób – 2, 3, 7, 13 lub więcej;
- by zaklęcie było rzucone w konkretnym miejscu lub czasie;
- by **Użyli magii** w ramach rytuału – być może przyzywając potwora, porozumiewając się z czymś lub blokując przejście, które otworzyli;
- by czar wywołał określony efekt uboczny lub zagrożenie.

Możesz wybrać wiele wymagań, wszystkie z których trzeba spełnić:

> *Na przykład możesz powiedzieć Łowcom „Musicie spędzić kilka dni na badaniach, a potem zdobyć kieł lawowego węża, by rzucić zaklęcie. Potrzebujecie też trzech ludzi, którzy pomogą je rzucać".*

Możesz też dawać Łowcom opcje:

> *Na przykład możesz powiedzieć im: „Musicie spędzić kilka dni na badaniach nad prostą wersją czaru, ale jeśli zdobędziecie kieł lawowego węża, możecie rzucić zaklęcie teraz. Tak czy siak potrzebujecie też trzech ludzi do pomocy".*

Wymagania powinny być spójne z tym, jak wielki efekt wywoła zaklęcie. Dodatkowo, ponieważ Wielka Magia nie wymaga rzutów na żadne Ruchy (poza przypadkami, gdy rzucacie podczas spełniania wymagań), musisz przemyśleć zagrożenia i efekty uboczne czaru oraz wprowadzić je do gry jako Ruchy Strażnika.

RUCHY RÓL

Szczegółowo opisałem, jak radzić sobie z Ruchami Podstawowymi, ale brak tu miejsca na tak dokładny opis wszystkich Ruchów Ról.

Ogólny kierunek jest taki, by interpretować wyniki z pomocą twoich Celów, Przykazań, rzeczy, które masz zawsze mówić, oraz Ruchów. Jeśli będziesz się ich trzymać, będzie dobrze.

DZIAŁANIA NIEUJĘTE W RUCHACH

Czasami Łowcy wymyślą, że chcą zrobić coś, co nie jest ujęte w istniejących Ruchach. Zależnie od tego, co to dokładnie jest, można sobie z tym poradzić na kilka sposobów.

- Jeśli to coś, co zwykły człowiek mógłby zrobić, możesz się na to po prostu zgodzić. Spójrz na listę Ruchów Strażnika i sprawdź, czy któryś z nich pasuje. Jeśli tak, użyj go. Dość często odkrywam, że pasującym Ruchem Strażnika jest Pytaj ich, co dalej robią. Pozwól im zrobić to, czego chcą, i zobacz, co z tego wyjdzie.
- Jeśli to coś, co popycha Tajemnicę naprzód, a ty nie masz pomysłu, jak zrobić z rzucania kośćmi coś ciekawszego od zgodzenia się na ich pomysł, moja rada jest taka sama – najlepiej po prostu pozwól im to zrobić.
- Jeśli to coś, co normalny człowiek mógłby zrobić, ale co jest trudne i/lub niebezpieczne, zarządź test na **Działanie pod presją**.
- Jeśli to coś, czego normalny człowiek w ogóle nie mógłby zrobić, zarządź **Użycie magii** lub **Wielką Magię**.

Tak naprawdę **Działanie pod presją** i **Użycie magii** mają być Ruchami na wszelkie wypadki. Jeśli nie możesz ustalić, którego Ruchu użyć, jeden z tych dwóch zwykle będzie pasował.

Inną opcją jest wymyślenie na szybko nowego Ruchu na tę konkretną okazję. Rób to tylko wtedy, gdy sądzisz, że się ona powtórzy, i czujesz się dość pewnie z Ruchami, by wykombinować coś w parę chwil. Sekcja o tworzeniu nowych Ruchów znajduje się na stronie 289.

CZAS NA TAJEMNICĘ!

Tyle w temacie podstawowych reguł, o których musisz pamiętać – czas, by Tajemnica wystartowała! Poprzednia sekcja była długą dygresją, ale jeśli przypomnisz sobie „Prowadzenie pierwszej Tajemnicy” (na stronie 204), grupa właśnie skończyła tworzyć Łowców i była gotowa, by zacząć grę. Ty natomiast zapewne masz przed sobą przygotowaną do gry Tajemnicę.

RUCHY NA POCZĄTEK TAJEMNICY

Najpierw sprawdźcie, czy ktoś ma Ruch, na który należy rzucić na początku Tajemnicy. Wybranka robi to zawsze, a Ekspert, Opętana, Spiskolog i Wtajemniczona – czasami. Spytaj, jak wykonują Ruch. Niech rzucą i sprawdzą, jaki przyniosło to skutek. Upewnij się, że każdy, kto wyrzucił 6 lub mniej, zaznaczył doświadczenie.

ZWIASTUN

Zacznij grę od sceny, która wprowadza Trop.

Sposób, w jaki go przedstawisz, pozwoli ci wybrać nastrój i tempo Tajemnicy. Na przykład:

- opisz Łowców w miejscu ostatniego ataku, szukających poszlak i rozmawiających ze świadkami;
- udramatyzuj ostatni atak Potwora, przedstawiając ofiarę z jego punktu widzenia;
- zapytaj Łowców, co robią, gdy dowiadują się o Tropie;
- opisz Łowców dyskutujących o Tropie w restauracji w pobliżu miejsca ostatniego ataku.

Domyślna opcja to zacząć z Łowcami w miejscu ataku. Inne możliwości zwiększą czas potrzebny do zakończenia Tajemnicy i dadzą więcej przestrzeni na rozwinięcie osobowości i powiązań Łowców. Jeśli udramatyzujesz atak Potwora, być może przekonasz się, że nowi gracze mają miłą szansę na okazanie swojej kompetencji, gdy ich Łowcy zaczynają badać Tajemnicę i zadają właściwe pytania.

Przedstaw zwiastun i spytaj Łowców, co robią. Czy są przebrani? Co chcą sprawdzić najpierw?

POCZĄTEK ŚLEDZTWA

Opowiedz im o okolicy i narysuj jej prostą mapkę (lub pokaż tę, którą już przygotowałeś). Uwzględnij ważne cechy, zwłaszcza cokolwiek, co było wspomniane w Tropie – to, gdzie znaleziono ciała, domy mające reputację nawiedzonych, komisariat policji, z którego wysłano zgłoszenie i tym podobne. Potem spytaj *No to co robicie najpierw? Działacie razem czy rozdzielacie się i robicie kilka rzeczy naraz?* Dalej niech śledztwo posuwają naprzód Łowcy.

Rozegrajcie ich wywiady ze zwykłymi ludźmi i ich badanie różnych miejsc. Jeśli spotkają Statystów przygotowanych pod tę Tajemnicę, użyj wypisanych informacji o nich. Jeśli rozmawiają z kimś nowym, nadaj tej osobie imię i typ Statysty (strona 179). Rysuj mapki każdego miejsca, w którym szukają i w którym coś się dzieje. Nadaj każdemu z nich typ Miejsca (strona 181).

ZADAWAJ PYTANIA

Przez całą pierwszą Tajemnicę należy ciągle zadawać pytania. W ten sposób poznasz Łowców: jak podchodzą do różnych spraw, jak grupa działa razem i jak przeszłość każdego z nich wychodzi w grze. Gdy coś robią pytaj, *jak* to robią. Jeśli chcą mieć pochodnię (lub cokolwiek), spytaj: *Czy zazwyczaj ją macie?* Gdy dowiedzą się o ważnym miejscu, dowiedz się, czy już tam byli. Jeśli tak, zapytaj, jakie ono jest. Niech każdy dołoży coś do świata, który tworzycie w Waszej grze, a jako Strażnik buduj grę na ich odpowiedziach na twoje pytania.

Zapisuj wszystkie odpowiedzi na wypadek, gdyby później były potrzebne.

STAWIAJ PRZED TRUDNYMI WYBORAMI

Sercem gry są decyzje Łowców podejmowane wtedy, gdy wszystkie dostępne im opcje są beznadziejne. Zadbaj, by stawali przed trudnymi wyborami, i naciskaj, by je podejmowali. Można to zrobić na wiele sposobów. Oto kilka z moich ulubionych:

- wykorzystanie słabości Potwora może być czymś okropnym;
- przeprowadzenie rytuału **Wielkiej Magii** może wymagać czegoś paskudnego;
- Potwór może być na swój sposób ofiarą;
- główny problem Tajemnicy może dać się rozwiązać w prosty, ale straszny sposób.

OCZEKUJ RUCHÓW

Zarządź test na **Badanie** lub **Manipulowanie**, gdy Łowcy szukają wskazówek. Jeśli zaś idą w niebezpieczne miejsce, zasugeruj, że mogą chcieć **Ogarnąć problem**.

Jeśli Łowca chce zrobić coś szalonego i niemożliwego, przypomnij, że od tego jest **Użycie magii**.

UŻYWAJ RUCHÓW STRAŻNIKA

Pamiętaj o swoich Celach i Przykazaniach (strona 169) oraz o Ruchach (strona 210).

Odpowiadaj na działania Łowców swoimi Ruchami Strażnika i Zagrożeń. Wykonuj miękkie Ruchy, z którymi Łowcy muszą sobie radzić, a potem twarde, jeśli sobie nie poradzą (patrz strona 210).

Pamiętaj, że gdy Łowcy nie uda się rzut (wyrzuci sześć lub mniej), możesz odpowiedzieć własnym Ruchem (i ten Ruch może być twardy):

- przy **Działaniu pod presją** wszystko idzie Łowcy nie tak;
- przy **Wspieraniu** Łowca wystawia się na problemy lub zagrożenie;
- przy **Dawaniu wycisku** to Łowca dostaje wycisk;
- przy **Chronieniu kogoś** Łowca pogarsza sytuację;
- przy **Manipulowaniu kimś** Łowca obraża lub denerwuje cel;
- przy **Badaniu tajemnicy** Łowca ujawnia coś Potworowi lub temu, z kim rozmawia;
- przy **Ogarnianiu problemu** Łowca źle rozumie sytuację lub ujawnia wrogom ważne szczegóły;
- przy **Używaniu magii** Łowca traci kontrolę nad magią i może się zdarzyć cokolwiek.

Pamiętaj też, że Łowcy mogą się **Wspierać**, zwłaszcza jeśli ktoś właśnie oblał test jednym punktem (wsparcie można dawać po wykonaniu rzutu). Premie ze **Wsparcia** nie sumują się – gdy troje Łowców skutecznie kogoś **Wspiera**, nie daje to premii +3.

UŻYWAJ ODLICZANIA

Zakreślaj kolejne kroki Odliczania, gdy opisane w nich wydarzenie dzieje się w grze lub gdy uznajesz, że ma miejsce poza kamerą. Postęp Odliczania sam z siebie nie jest Ruchem, ale wiąże się z Ruchem, który właśnie został bądź zaraz zostanie wykonany. Dobre momenty na popchnięcie Odliczania do przodu to te, kiedy:

- **Ujawniasz kłopoty zza kulis**, które ostrzegają o wydarzeniach mających się zdarzyć lub pokazują to, co dzieje się teraz;
- Łowca oblewa rzut na **Badanie**, który mógł prowadzić do dowiedzenia się o kolejnym wydarzeniu;
- wykonujesz Ruch Zagrożenia, który spełnia kolejne wydarzenie;
- Łowca oblewa rzut na Ruch mający powstrzymać kolejne wydarzenie.

Odliczanie to to, co by się wydarzyło, gdyby Łowcy się nie wtrącili, więc zazwyczaj trzeba będzie przerabiać plan w oparciu o wydarzenia z sesji. Łowcy mogą bezpośrednio czemuś zapobiec, a Potwór – zmienić plany w odpowiedzi na to, co robią Łowcy. Może niektóre wydarzenia się zmienią, może część pominiesz albo wszystkie staną się nieistotne. W porządku. Ważne jest, że Odliczanie daje ci wskazówki co do planów złoczyńców.

NIESPODZIANKI

Łowcy zrobią coś, czego się nie spodziewasz. Mogą pójść w miejsce, którego nie opisałeś, lub porozmawiać z kimś, o kim nie pomyślałeś.

Gdy to się zdarzy, po prostu zanotuj tę osobę lub miejsce, nadaj nazwę i typ Zagrożenia. To wszystko, czego potrzebujesz, by traktować tę osobę lub miejsce jak jedno z twoich przygotowanych zagrożeń.

Możesz nawet robić tak z Potworami i Poplecznikami, jeśli ma to sens, choć wtedy musisz też wybrać moce, słabości, ataki, pancerz i pulę obrażeń. To rzadkie, by potrzebny był niespodziewany Potwór, ale może się tak zdarzyć. Łowcy mogą przyzwać istotę, która im pomoże, czy coś w tym rodzaju.

Krótko mówiąc: po prostu zapisz minimum informacji, których potrzebujesz, by zacząć grę, i ją zacznij. Dodawaj więcej szczegółów, gdy ich potrzebujesz – jeśli w ogóle potrzebujesz.

ZAWSZE PRZYCHODZI DO WALKI

Gdy Łowcy zrozumieją, na co polują, będą chcieć to upolować. Poniższe sekcje dadzą ci wiele porad co do prowadzenia walk, a to podsumowanie.

Zaczynaj walki w interesujących miejscach pełnych rzeczy, które ty i Łowcy możecie wykorzystywać w opisach Ruchów. Każde miejsce walki powinno mieć typ Miejsca, pamiętaj więc o używaniu Ruchów Zagrożeń, gdy pasują do sytuacji.

Staraj się mieć kilka dopracowanych scen walki: to od Łowców zależy, jak szybko złapią Potwora, ale masz trochę kontroli nad tempem dzięki swoim Ruchom. Jeśli na przykład Łowcy wytropią Potwora wcześnie i to wydaje się kiepska scena finałowa, niech Potwór wyłączy się z walki lub ucieknie (być może używając Ruchu Potwora **Ucieknij, jak dobrze spętany byś nie był**). Z drugiej strony jeśli Łowcom idzie powoli, Potwór może uznać, że zaatakuje ich pierwszy (tu mogą zadziałać Ruchy **Pokaż pełną potęgę**, **Zaatakuj z wielką siłą i furią** lub **Zaatakuj ze sprytem i wyrachowaniem**) lub pośle na nich swoich Popleczników (Potwór: **Nakaż podwładnym straszne czyny**, Poplecznicy: **Wybuch nagłej, nieopanowanej przemocy**, **Skoordynowany atak**, **Goń**).

Staraj się zranić Łowców – na początku mają dużo Fuksa i nie są tak naprawdę zagrożeni. Trudna walka w pierwszej Tajemnicy sprawia, że gracze oczekują od sesji niebezpieczeństwa i ryzyka, a to pozwala wytworzyć poczucie grozy.

ŻEBY NIE BYŁO NUDNO

Walk będzie dużo i trzeba zadbać, by wydawały się świeże. Łatwo po prostu dawać każdemu kolejkę, w której Łowcy rzucają na **Dawanie wycisku**, ale to głupie.

Przedstawiam zbiór technik, które pomogą zadbać o to, by sceny walki pozostały emocjonujące. Używaj ich podczas sesji (razem z Ruchami Strażnika), gdy tylko możesz. Te techniki to:

- myśl o stawce;
- decyduj, kto ma inicjatywę;
- używaj otoczenia;
- rysuj mapy;
- używaj cech broni;
- kreatywnie używaj Ruchów;
- zazwyczaj rób to, co oczywiste;
- zrównoważ czas dla Łowców;
- nie przeciągaj;
- używaj miękkich Ruchów, by ustawić twarde Ruchy.

MYŚL O STAWCE

Łowcy wdają się w walki z wielu różnych powodów. Przemyśl, czego chcą ich przeciwnicy. Jeśli Potwór walczy, by zabić Łowców, nim go zniszczą, stawka jest wyższa, niż gdy przyłapią go na węszeniu po okolicy. W pierwszym przypadku może walczyć do śmierci, w drugim – po prostu chcieć uciec.

Pomyśl chwilkę o tym, co chcą osiągnąć walczący – to pomoże ci wybrać dla nich taktykę.

DECYDUJ, KTO MA INICJATYWĘ

Gdy walka się zaczyna ustal, kto działa pierwszy, bazując na sytuacji w grze.

Jeśli postać właśnie oblała rzut na **Ogarnianie problemu**, może odkrywa trolla dopiero, gdy ten ją atakuje. Ale jeśli Łowcy wysilili się, by zinfiltrować leże po cichu, to oni zaatakują bez ostrzeżenia.

Kiedy indziej obie strony są świadome swojej obecności. Wtedy użyj zdrowego rozsądku i zdecyduj według tego, co się dzieje, jak zawsze kierując się swoimi Celami i Przykazaniami.

Jeśli Łowca lub Potwór ma broń z cechą „szybka", zazwyczaj będzie pierwszy, a wszystko z cechą „wolny" zwykle działa jako ostatnie.

UŻYWAJ OTOCZENIA

By walki były różnorodne, pamiętaj, że akcja, twoje Ruchy i pytania mają wykorzystywać to, gdzie rozgrywa się potyczka. Czy to dom, ściek, ulica czy jaskinia, zawsze myśl o tym, co czyni tę konkretną lokację nietypową (a powinna być nietypowa, odróżniać się czymś od przeciętnych).

Na przykład:

Dom wygląda na zaniedbany, ale normalny – z wyjątkiem tego, że pachnie kurzem przez stosy stosów magazynów. Wygląda na to, że właścicielka naprawdę kocha „National Geographic".

Gdy docieracie do skraju lasu, w którym zniknął leszy, widzicie, że grunt jest mokry i bagnisty, a wasze stopy już zaczynają grzęznąć w błocie i mchu.

Dodatkowe szczegóły w obu przypadkach nie muszą bezpośrednio wpływać na to, co wydarzy się w grze (chociaż mogą to robić). Tworzą jednak dużo żywszy obraz w wyobraźni niż zwyczajne określenia w rodzaju „to zaniedbany dom" czy „leszy znika w lesie", a dzięki temu pomogą natchnąć Łowców zastanawiających się, co zrobić.

Zawsze na początku walki wybieraj też typ Miejsca. To da ci wskazówki, jak je opisywać (w oparciu o motywację) i dostęp do Ruchów Miejsc.

RYSUJ MAPY

Rysowanie mapy to dobry pomysł – da wszystkim wspólny obraz tego, jak miejsce wygląda i kto gdzie jest. Uwzględnij szczegóły, których Łowcy (i ich wrogowie) mogą użyć na swoją korzyść. Zaznacz, jakie są tu meble, gdzie znajdują się kałuże śluzu, że ołtarz otaczają żelazne świeczniki czy dokąd jadą samochody. Nawet jeśli Łowcy tego nie wykorzystają, ty możesz. Gdy ktoś jest ranny, nie mów po prostu, że otrzymuje obrażenia. Powiedz, że ląduje na ołtarzu, rozrzucając wszędzie świeczniki.

UŻYWAJ CECH BRONI

Uważaj na cechy broni używanych w walce, by uwzględnić je w opisach tego, co się dzieje. Wiele cech broni może skierować przebieg walki i fabuły w nieprzewidzianym kierunku. Używaj cech broni zarówno Łowców, jak i Potworów oraz Popleczników.

Pamiętaj, by brać pod uwagę także zasięg broni. Jeśli jest używana poza swoim normalnym zasięgiem, utrudnia to akcję używającemu. Może w ogóle nie da się jej wykorzystać, może będzie mniej skuteczna (na przykład zada mniej obrażeń lub trzeba będzie **Działać pod presją**, by użyć jej właściwie).

KREATYWNIE UŻYWAJ RUCHÓW

Używaj zróżnicowanych Ruchów Strażnika. Jeśli zauważysz, że ciągle robisz to samo, przejrzyj Ruchy i pomyśl, co jeszcze może się teraz wydarzyć.

Gdy jest ku temu okazja, zarządź rzut na **Działanie pod presją**, **Wsparcie**, **Chronienie kogoś** i **Ogarnianie problemu**, by Łowcy w kółko nie **Dawali wycisku**.

Pamiętaj, że możesz też użyć Ruchu **Zadaj obrażenia zgodnie z sytuacją**. Jeśli Łowca atakuje, nie wystawiając się na zagrożenie, pozwól po prostu **Zadać obrażenia,** zamiast zarządzać rzut na **Dawanie wycisku**.

Zadbaj, by Łowcy zawsze dokładnie opisywali to, co robią. Jeśli przedstawią dość szczegółów, łatwo będzie ci zdecydować, jak zareagować.

Gdy Łowca obleje rzut, pomyśl chwilkę o tym, co może pójść nie tak, biorąc pod uwagę, co próbował zrobić i co jeszcze się dzieje.

Na przykład:

Terry (grając Łowczynią Isis) mówi: „Strzelam do ślimaka-cyklopa". Możesz spytać: „Okej, w co dokładnie strzelasz?" albo: „Wychylasz się zza framugi czy wchodzisz w korytarz, by mieć czysty strzał?".

*Jeśli Isis obleje rzut na **Dawanie wycisku**, możesz zareagować zgodnie z odpowiedzią:*

- *jeśli strzelała w twarz, może oślepić ślimaka;*
- *jeśli strzelała w ciało, stwór nie może do niej tak szybko podejść;*
- *jeśli weszła w korytarz, ślimak może zaatakować śluzem;*
- *jeśli została w drzwiach, może przebić się przez ścianę;*
- *jeśli próbowała strzelić precyzyjnie, może ślimak zaszarżował na nią pierwszy;*
- *jeśli próbowała strzelić szybko, może trafiła coś innego (ofiarę, a może rurę z gazem?).*

ZAZWYCZAJ RÓB TO, CO OCZYWISTE

Nie zawieszaj się, próbując zawsze wymyślić najbardziej nowatorskie i kreatywne wydarzenia. Zwykle, gdy pomyślisz o tym, co się właśnie dzieje, stanie się jasne, co powinno zdarzyć się później (w kwestii czy to reakcji Potwora, czy też tego, jaki Ruch masz wykonać w odpowiedzi na daną czynność Łowcy). Gdy widzisz jedną, oczywista opcję dalszego rozwoju wydarzeń, zaufaj przeczuciu i przedstaw ją.

ZRÓWNOWAŻ CZAS DLA ŁOWCÓW

Musisz zachować równowagę między dawaniem każdemu kolejki, a robieniem tego, co ewidentnie ma się wydarzyć. Jeśli na przykład jedno z Łowców ciągle atakuje Potwora, oderwij się od tego i sprawdź, co robi reszta (nawet, jeśli ta walka jest kluczowym elementem sceny).

Jeśli część Łowców nie dołącza do walki, spytaj ich, co robią, gdy ona trwa. Połóż na te czynności taki sam nacisk, jak na walkę: ci Łowcy mogą przechylić szalę magią, niebojowym wykorzystaniem słabości Potwora, lub innym sprytnym planem.

NIE PRZECIĄGAJ

Nie bój się szybko rozstrzygać walk, zwłaszcza, jeśli Łowcy walczą ze słabszymi Poplecznikami lub sprawiającym kłopoty Statystą. Jedno udane **Danie wycisku** może wystarczyć, by wygrać łatwą walkę. Pamiętaj, że wielu Popleczników i Statystów nie będzie walczyć do śmierci: mogą się poddać lub uciec po jednym ciosie.

UŻYWAJ MIĘKKICH RUCHÓW

Nie zaczynaj od używania twardych Ruchów na Łowcach (ani kimkolwiek). Użyj miękkich Ruchów, przygotowując nadchodzące twarde Ruchy, by Łowcy mieli szansę zareagować na zbliżające się problemy.

PODSUMOWANIE: PROWADZENIE WALK

- Myśl o stawkach.
- Ustal, jak zaczyna się walka, bazując na sytuacji w grze.
- Opisz miejsce i wybierz jego typ, a potem używaj tego opisu i Ruchów Zagrożeń. Przemyśl, co czyni to miejsce nietypowym.
- Rysuj mapy.
- Używaj cech broni i ataków walczących.
- Kreatywnie używaj Ruchów.
- Zazwyczaj rób to, co oczywiste. Pierwsza rzecz, jaka ci wpadnie do głowy, jest często tą właściwą.
- Zrównoważ czas, jaki różni Łowcy mają na działanie.
- Nie przeciągaj. Możesz przyspieszyć akcję, gdy jest nieważna albo niezbyt interesująca.
- Używaj miękkich Ruchów i dawaj Łowcom szansę na reakcję.
- Staraj się zranić Łowców: poradzą sobie z tym.

OBRAŻENIA

Gdy postać (Łowca, Potwór, Poplecznik lub Statysta) zostaje raniona, zanotuj ranę i zadane obrażenia, na przykład: „szpon w lewe ramię, 3 obrażenia" albo „strzał w głowę, 2 obrażenia".

Jeśli ofiara ma pancerz, pamiętaj o pomniejszeniu obrażeń o jego wartość.

Gdy obrywa Łowca, powiedz, ile pół obrażeń ma zakreślić. Upewnij się, że wiesz, czy zakreślił już cztery (po których rany stają się niestabilne i niezaleczone będą się pogarszać).

Opisz ból, wygląd rany, to, ile krwi się wylewa, czy wystaje kość, czy raniony omdlewa i tak dalej – wszystkie soczyste szczegóły, o jakich możesz pomyśleć. To pokaże, który Ruch obrażeń tu działa.

RUCHY OBRAŻEŃ

Ruchów obrażeń używasz, gdy Łowca, Potwór, Poplecznik lub Statysta otrzymują jakąkolwiek ranę (fizyczną, magiczną, psychiczną itp.). Wybierz Ruch w oparciu o to, ile obrażeń zostało zadanych i jak wygląda rana.

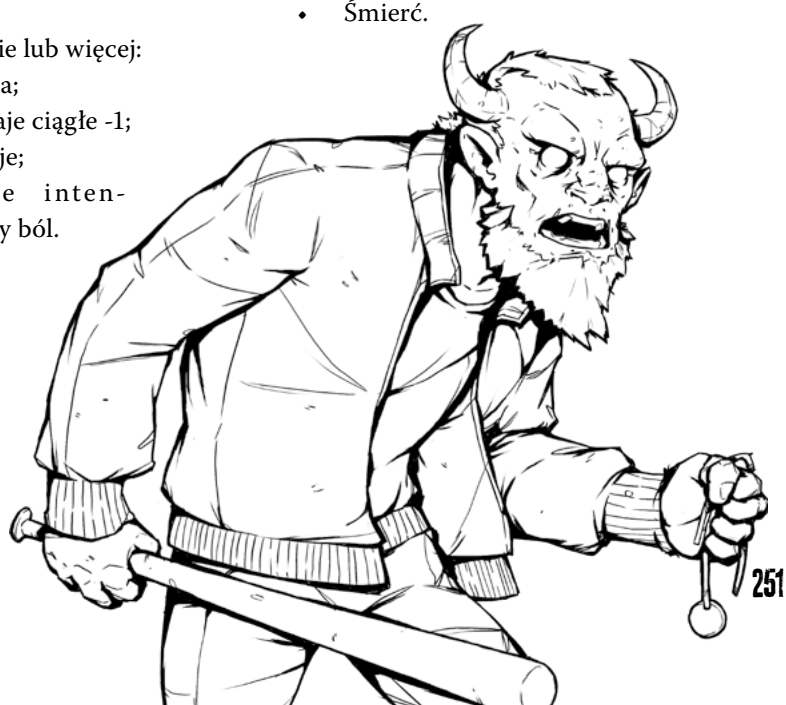
Ruchy obrażeń są wypisane poniżej, wraz z minimalnym poziomem obrażeń pozwalających ich użyć.

0 obrażeń lub więcej:
- Chwilowo powstrzymany;
- Upuszcza coś;
- Dostaje jednorazowe -1;

1 obrażenie lub więcej:
- Upada;
- Dostaje ciągłe -1;
- Mdleje;
- Czuje intensywny ból.

Niestabilne rany:
- +1 obrażenie.

8 obrażeń lub więcej:
- Śmierć.



JAK UŻYWAĆ RUCHÓW OBRAŻEŃ

Rany muszą być tak poważne, jak wynika to z ich opisu, by świat wydawał się prawdziwy. Używaj Ruchów obrażeń, by wzmocnić to wrażenie. Sięgaj po nie, ilekroć ktoś jest ranny, by oddać natychmiastowe skutki tego ataku.

Pomyśl o każdym Ruchu obrażeń, którego możesz użyć, i o tym, czy zachodzi jeden z poniższych warunków:

- Czy rana jest dość poważna, by powalić ofiarę? Może to sprawić potężny cios, uderzenie z rozpędu, bardzo bolesna rana lub trafienie w nogi.
- Czy rana będzie powodować ciągłe trudności? Takie skutki ma mocny ból, rana, w której coś utkwiło, podrażnienie rany (prochem, piaskiem, żwirem itp.) lub rana w rozpraszającym miejscu (na przykład na dłoni).
- Czy rana może sprawić, że ofiara zemdleje, jak cios w głowę albo wstrząs przy utracie krwi?
- Czy rana będzie szczególnie bolesna, jak oparzenie, rana twarzy bądź dłoni, lub ponowne uderzenie w już zadaną ranę?
- Czy rana może zabić ofiarę? Może to zrobić, na przykład, upływ krwi, obrażenia głowy czy trafienia w klatkę piersiową lub brzuch (które mogą rozerwać ważne narządy).

NIESTABILNE RANY

Gdy Łowca otrzyma 4 obrażenia, rany stają się niestabilne. Pogorszą się, jeśli nikt się nimi nie zajmie.

Gdy rany są niestabilne, możesz w dowolnej chwili powiedzieć Łowcy, że dostaje 1 obrażenie. Przemyśl to podobnie jak Ruchy obrażeń: biorąc pod uwagę typ i powagę rany, czy powinna już się pogorszyć?

Jeśli rana jest niestabilna od doby i jeszcze nie wywołała nowych obrażeń, przydziel je teraz.

POPLECZNICY, STATYŚCI I OBRAŻENIA

Nie musisz szczegółowo śledzić ran Popleczników i Statystów. Wymyślaj konsekwencje przy każdej ranie: czy to wystarczy, by wyłączyć ich z walki? A by ich zabić? Podejmuj decyzje o skutkach rany w oparciu o Cele i Przykazania Strażnika, a przy Poplecznikach także o przydzieloną im pulę obrażeń.

Statyści i niektórzy Poplecznicy będą woleli poddać się lub uciec, niż walczyć do śmierci.

ZABIJANIE POTWORÓW

Opisując Potwora, ustalasz pulę obrażeń, jakie może przyjąć, nim zginie. Gdy Potwór jest raniony, zadawaj mu obrażenia normalnie.

Rany Potworów nie stają się niestabilne, gdy otrzymują cztery lub więcej obrażeń. Łowcy muszą sami zadać im wszystkie obrażenia.

Pamiętaj też, że Potwór jest *naprawdę* martwy tylko wtedy, kiedy Łowcy użyli jego słabości.

GDY POTWÓR TAK NAPRAWDĘ NIE UMARŁ

Jeśli Łowcy zadali Potworowi dość obrażeń, by go zabić (czy wręcz zabić kilka razy), ale nie użyli jego słabości, Potwór nie jest martwy. W ten czy inny sposób jeszcze wróci.

Oto pomysły na powrót na pozór zabitego Potwora:

- po prostu dalej działa, nic sobie nie robiąc ze strasznej rany, jaką otrzymał;
- jego na pozór umierające ciało zamienia się w proch, mgłę lub cień i ucieka;
- potwór powraca w nowej postaci (może jako jeszcze bardziej niebezpieczny duch?);
- ogień (bądź kwas, bądź cokolwiek) po prostu nic Potworowi nie robi;
- potwór ujawnia nową moc, nagle się uzdrawiając lub przytłaczając Łowców;
- Poplecznicy powstrzymują Łowców, gdy inni biorą zranionego Potwora i uciekają z nim;
- bez względu na to, co Łowcy robią, części ciała Potwora powoli zbliżają się do siebie i odbudowują;
- daleko stąd Poplecznicy rozpoczynają rytuał, który przywróci Potwora do życia;
- potwór oszukał Łowców: to, co zginęło, było fałszywką (iluzją? przemienionym Poplecznikiem?);
- potwór tylko udawał, że jest prawie pokonany – gdy tylko Łowcy przestaną być czujni, ponowi atak.

PEWNOŚĆ, ŻE POTWÓR JEST MARTWY

Gdy Łowcy wreszcie zabiją Potwora, to musi być naprawdę oczywiste.

Wiele Potworów potrafi zniknąć, stać się niewidzialnymi i tak dalej. Musisz więc zagwarantować konającemu Potworowi dobry opis tego, jak umiera.

Jeśli Potwór po prostu pada, gdy Łowcy zadają ostatni cios, to kiepski finał. Ale jeśli wybucha krwią i wnętrznościami, eksploduje i zawala budynek, albo krzycząc zostaje wciągnięty do innego wymiaru?

Wtedy wszyscy wiedzą, że naprawdę go zabili.

LECZENIE

Reguły leczenia (z perspektywy Łowców) są na stronie 149. W skrócie:

- rany za 0 obrażeń są ważne tylko w momencie, gdy zostają zadane, nie potrzeba żadnego czasu, by potem z nich wyjść;
- stabilne rany leczą się o 1 obrażenie za każdy dzień odpoczynku i gdy otacza się je opieką medyczną;
- rany za 4+ obrażenia trzeba ustabilizować i długo leczyć – od ciebie zależy, ile to zajmie; zazwyczaj dowolne porządne leczenie (wizyta u lekarza, na oddziale ratunkowym czy w szpitaliku siedziby) stabilizuje ranę i leczy jedno obrażenie;
- 8 obrażeń lub więcej oznacza, że ofiara nie żyje;
- rutynowa pierwsza pomoc leczy 1 punkt obrażeń z pojedynczej rany i zajmuje kilka minut, kolejna pierwsza pomoc przyda się tylko komuś, kto dostał nową ranę;
- Ruchy leczące mówią, ile obrażeń leczą.

Dodatkowo na końcu Tajemnicy wszyscy Łowcy zostają uleczeni w zależności od tego, ile czasu minęło.

Jeśli mieli czas odpocząć przed kolejną Tajemnicą, leczą wszystkie swoje obrażenia: zdążyli uzyskać wszelką pomoc, jakiej potrzebowali.

Jeśli kolejna Tajemnica następuje tuż po poprzedniej, każdy leczy 1 obrażenie. To oddaje fakt, że mieli trochę czasu na leczenie.

Ty decydujesz, czy i o ile Potwory i Poplecznicy uleczyli się między spotkaniami. Niektóre istoty leczą się szybko i będą w pełni zdrowe, gdy Łowcy znowu je spotkają, inne mogą leczyć się jak zwykli ludzie albo i wcale.

PRZYKŁADOWA WALKA

Pokazuje ona niektóre techniki, które opisałem wyżej, i demonstruje, jak działają w grze.

Nasza obsada to:

- Alan, Strażnik grający (w różnych chwilach) Jerrym Parsonsem, Statystą, i wampirem Luciusem (już z 3 obrażeniami po wcześniejszym spotkaniu);
- Mary grająca Markiem (Łowcą – Mścicielem);
- Chris grający Cray (Łowczynią – Opętaną);
- Dom to Miejsce: Pułapka (motywacja: ranić intruzów).

*Mark i Cray ścigają wampira. Wytropili go w opuszczonym domu i **Zmanipulowali** opiekującego się domem Jerry'ego, by ich wpuścił.*

Alan: Jerry wprowadza was do domu, świecąc sobie latarką. Wnętrze jest pełne mebli zakrytych, by nie zabrudził ich kurz.
Alan (mówiąc jako Jerry): „Dom wygląda tak, jak go zostawiłem – hm, nie sądzę, że ktoś tu był".
Mary (mówiąc jako Mark): „Jesteśmy pewni, że... no, udał się w tę stronę. Najlepiej teraz zostawić to nam".
Alan: Drzwi zamykają się z głośnym uderzeniem.

*Alan użył Ruchu Miejsca **Zamknij drogę**.*

Alan: W tej samej chwili zauważacie ślad w kurzu – ktoś tu niedawno przechodził. Cray, z holu są trzy wyjścia – w głąb domu, na lewo do wspólnego pokoju czy salonu i na prawo do miejsca, które mogło być pracownią. W pracowni miga ci jakiś ruch. Jerry idzie po holu, świecąc po ścianach latarką.

*Alan użył Ruchu Strażnika **Ujawnij przyszłe kłopoty**. Następnie szkicuje mapę holu i okolicznych pokoi.*

Alan (mówiąc jako Jerry): „Słyszeliście to?"
Chris: Cray sprawdzi pracownię.
Chris (mówiąc jako Cray): „Hej, Mark, pilnuj moich pleców!"
*Alan: Czy **Ogarniasz problem**?*
Chris: Jasne, że tak.
Chris rzuca kośćmi i dodaje Spryt Cray.

Chris: Mam... osiem. Zobaczmy... Zagrożenia, których nie zauważyliśmy?
Alan: W tym domu ruszacie się tylko wy i to, co jest w pracowni.
Chris: Dobra, to na pewno wie, że tu jesteśmy.
Chris (mówiąc jako Cray): „Pokaż się, ty przeklęty draniu!"
Alan: Czy wchodzisz do pokoju?
Chris: Tak, ale powoli.
Mary: Mark osłania ją karabinem.
Alan: Cienie wirują i wampir materializuje się tuż przed tobą.

*Alan użył Ruchu Potwora **Pojaw się nagle**.*

Chris: Już wyciągnęłam swoje magnum, prawda?
Alan: Jasne.

Choć Chris nie powiedział, że Cray przygotowała swoją spluwę, nie ma powodu przypuszczać, że nie zrobiłaby tak w tej sytuacji.

Chris: Strzelam mu w twarz!
*Alan: Wampir próbuje złapać cię za ramiona i już otwiera usta, by zatopić kły w twojej szyi. Ale możesz strzelić w jego twarz, gdy się zbliża. Mark, ty nie masz czystego strzału. Jerry podskakuje i krzyczy, gdy rozlegają się strzały. Rzuć mi na **Dawanie wycisku**.*

*Alan użył Ruchu Potwora **Zaatakuj z wielką siłą i furią**.*

Chris rzuca kośćmi i dodaje Hart Cray.

Chris: Dobra, to... pięć. Cholera.
Alan: Pamiętałeś o +1 za Ogarnięcie problemu przed chwilą? Działasz w zgodzie z tym, co widziałaś.
Chris: Tak, to pięć już z bonusem.
Alan: Dobra, no to strzelasz mu w twarz kilka razy, ale nawet go to nie spowalnia. Łapie cię za ramiona i gryzie.

*Ponieważ **Dawanie wycisku** Cray nie wyszło, Alan odpowiada Ruchem **Zadaj obrażenia zgodnie z sytuacją**.*

Mary: Czy Mark może teraz strzelić? Zanim ją ugryzie?
Alan: No... w sumie jest blisko, ale Cray wciąż zawadza. Masz szansę go walnąć.
Mary: Mogę odepchnąć jego głowę?

Alan: Drugim końcem karabinu? Tak, to może podziałać. Rzuć… to chyba przerwie atak, więc rzuć na ***Chronienie kogoś****.*

Mary: Świetnie, używam ***Nigdy więcej****, żeby wyszło, jakbym wyrzucił 10. Jak zwykle całe nadchodzące zagrożenie skupia się teraz na mnie.*

Ugryzienie wampira zostało przerwane przez ***Chronienie kogoś*** *Marka, więc Cray nie otrzymuje obrażeń.*

Mary (mówiąc jako Mark): „Dajesz!"

Alan: No to walisz mu w twarz, a on wymija Cray i atakuje cię. Rzuca cię na ścianę po drugiej stronie holu, wbijasz się głęboko w tynk. Co teraz?

To Ruch Strażnika ***Zadaj obrażenia zgodnie z sytuacją*** *i skutek udanego Ruchu* ***Chronienia kogoś****.*

Mary notuje, że Mark dostał 2 obrażenia.

Mary (krzyczy jako Mark): „AAAAAA!"

Alan: No i upuszczasz swój karabin.

Alan używa Ruchu obrażeń ***Upuszcza coś****.*

Mary: Jasne, upuszczam karabin, gdy wracam do walki i sięgam po swoją spiłowaną strzelbę. BUM! Z obu magazynków, pijawko!

Alan: Dobrze, rzuć na ***Dawanie wycisku****. Próbuje cię pogryźć, ale w wewnętrzną stronę łokcia, a nie szyję. Łapie twoje ramię, gdy strzelasz.*

Mary rzuca i dodaje Hart Marka.

Mary: Ha ha! Jedenaście! Strzelam mu w bebechy i leci do tyłu! Cztery obrażenia!

Alan zapisuje 3 obrażenia od strzelby, bo wampir ma 1 punkt pancerza. To znowu ***Zadanie obrażeń zgodnie z sytuacją****.*

Alan: Taaa, wampir poleciał do tyłu, łapie się o zakryty stół i wstaje. Złapał twoje ramię swoimi szponami, nim strzeliłeś, więc dostajesz dwa obrażenia. Wszędzie jest krew.

Mary: Przeładowuję!

Alan: Masz ręce mokre od własnej krwi, więc to trochę zajmie. Cray? Co ty robisz?

Alan używa Ruchu obrażeń ***Chwilowo powstrzymany****, by oddać ranę Marka.*

Chris: Wracam do holu, by upewnić się, że Jerry nie robi głupot.

Alan: W porządku. Nie robi – po prostu tam stoi z rozdziawioną gębą, obserwując to, co wszyscy robicie. Wampir chwyta pokrowiec na mebel i nim trzepocze. Gdy materiał opada, nie widzicie, gdzie nieumarły poszedł, choć jedyne możliwości to wyjście z domu lub pójście do drugiego pokoju. No chyba że potrafi stawać się niewidzialny czy coś.

Alan użył Ruchu Statysty ***Okaż bezradność lub niekompetencję*** *dla Jerry'ego, a Ruchu Potwora* ***Ucieknij, jak dobrze spętany byś nie był*** *dla Luciusa.*

Chris: No to ja zadbam, żeby nie mógł uciec. Rzucam zaklęcie, które go tu zatrzyma.

*Alan: Jasne, możesz **Użyć magii**, by zablokować miejsce lub przejście przed Potworem. Sądzę, że powstrzymanie go przed wyjściem pasuje. Jak rzucasz ten czar? Sądzę, że potrzebujesz przynajmniej jakichś dziwnych składników.*

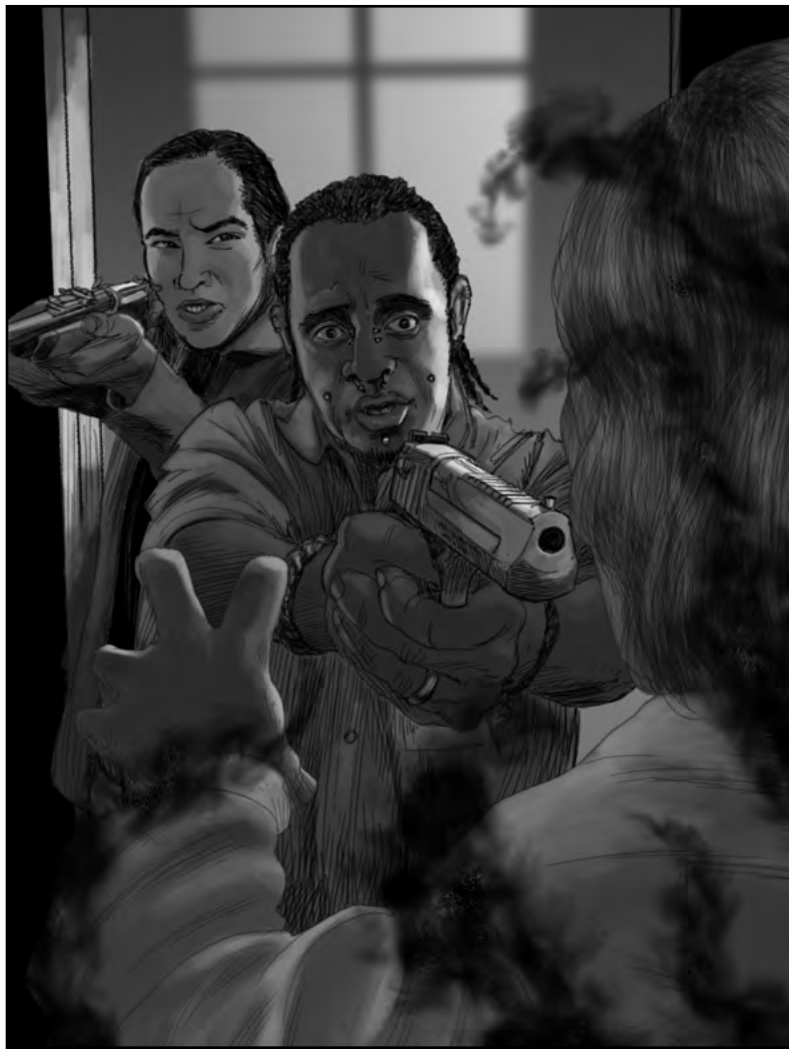
Chris: To nieumarły, więc użyję pyłu cmentarnego. Sypię nim w drzwi i wyrysowuję na nim tajemne symbole moim palcem.

Alan: Dobra, rzucaj na to. Mark, co robisz w czasie tego hokus-pokus?

Mark: Po prostu wszystko obserwuję. No i wyjmuję z plecaka kołek i młotek, które wzięliśmy.

Alan: Co dokładnie obserwujesz?

Mary: Ten pokój gościnny czy jakiś tam, no i Cray.



Mary (mówiąc jako Mark): „Szybciej z tym dziwactwem! Mamy tu znikającego wampira!"
Alan: Dobra. Jerry krzyczy. Odwracacie się, wampir go dorwał, jego szyja jest ugryziona i wszędzie jest krew.

*Alan użył Ruchu Potwora **Zaatakuj ze sprytem i wyrachowaniem**. Notuje, że Jerry dostał 5 obrażeń od ugryzienia wampira.*

Alan: Jerry zemdlał w uścisku wampira.

*Alan użył Ruchu obrażeń **Mdleje**.*

Mary (jako Mark): „Cholera!" Mogę się tam dostać na czas, by go ocalić?
*Alan: No... Może, jeśli **Zadziałasz pod presją**?*
Mary: A może nad nim jest żyrandol, który mogę zestrzelić?
Alan: Jasne! Chcesz, żeby spadł na wampira, chroniąc Jerry'ego?
*Mary: Tak! I dostaję dziesięć dzięki **Nigdy więcej**. Cała jego uwaga skupia się teraz na mnie, no nie?*
Alan: Tak, gdy żyrandol upada, roztrzaskuje się o wampira, a on odrzuca Jerry'ego i po prostu na ciebie patrzy, a potem zaczyna kroczyć w twoją stronę jak rewolwerowiec idący na pojedynek.

*To wynik Ruchu **Chroń kogoś**.*

Alan (mówiąc jako Lucius): „Dobrze więc! Najpierw zabiorę ciebie."
Mary (mówiąc jako Mark): „Cray! Zapomnij o tym głupim zaklęciu! Złap wampira, to go zakołkuję!"
Chris (mówiąc jako Cray): „Co? Złapać go? Nie ma mowy!"
Chris: Rzucę zaklęcie, przez które kabel z żyrandola spełznie na dół i go zwiąże!
Alan: To efekt „uwięź Potwora". Jak rzucasz zaklęcie?
Chris: Spoglądam intensywnie na kabel i skupiam się, a potem ściągam go w dół, jakbym używała Mocy.
Alan: Świetnie.

Chris rzuca i dodaje Dziw Cray.

Chris: Dobra, dziewiątka! Wadą jest krótki czas trwania. „Szybko, Mark!"

Alan: No to wampir jest oplątany, ale kabel już zaczyna się poluzowywać.

Alan (mówiąc jako Lucius): „Co, co się dzieje? Eh, głupia plastikowa lina!"

Mary: Kołkuję go!

Alan: Jasne, rzuć na ***Dawanie wycisku*** *– nawet oplątany może cię trochę poharatać.*

Mary rzuca kośćmi i dodaje Hart Marka.

Mary: Dziewięć! No to mnie dopadł. Zadaję kołkiem 3 obrażenia.

Alan notuje obrażenia Luciusa i to, że został uderzony swoją słabością: drewnianym kołkiem w serce.

Alan: Mark, jedno obrażenie. Wbijasz kołek, ale jeszcze nie wszedł dość głęboko, by dostać się do serca. A wampir robi ci na twarzy brzydkie zadrapanie, które na chwilę cię oślepia: dostajesz jednorazowe -1.

Alan dał Markowi jednorazowe -1 w ramach Ruchu obrażeń. Mary zapisuje obrażenie Marka.

Mary: Znowu go kołkuję!

Mary rzuca kośćmi i dodaje Hart Marka.

Mary: Trzynaście, nawet z -1! Zadaję wielkie obrażenia!

Alan zapisuje obrażenia i zauważa, że Lucius ma ich już w sumie 12. Jego pula obrażeń to 10, więc to wystarczy, by go zabić (i to na dobre, skoro użyto jego słabości). Alan decyduje się nie zadawać Markowi dalszych obrażeń, uznając, że związany wampir z wbitym kołkiem nie jest w stanie dalej walczyć.

Alan: Dobra, to na pewno sięgnęło serca. Ciało wampira dezintegruje w chmurze pyłu, zostają tylko kości i wysuszone serce, a w nim kołek.

Opis tego, co dzieje się z zakołkowanymi wampirami, wynika z mitologii kampanii.

KONIEC PIERWSZEJ SESJI

Gdy rozstrzygniecie Tajemnicę, poświęć trochę czasu na sprawdzenie, czy wszyscy są zadowoleni z tego, jak wyszło. Jeśli Łowcy nie rozwiązali Tajemnicy, to też w porządku. Po prostu skończcie, gdy ty lub gracze uznacie, że to dobry moment na napis „Ciąg dalszy nastąpi…". A on nastąpi na kolejnej sesji.

Następnie zadaj pytania na koniec sesji:

- Czy rozwiązaliśmy obecną tajemnicę?
- Czy ocaliliśmy kogoś przed pewną śmiercią lub czymś gorszym?
- Czy dowiedzieliśmy się czegoś nowego i ważnego o świecie?
- Czy dowiedzieliśmy się czegoś nowego i ważnego o jednym z Łowców?

Jeśli na jedno lub dwa pytania odpowiecie „tak", każdy Łowca zaznacza jedno doświadczenie. Jeśli na trzy lub cztery, każdy Łowca zaznacza dwa.

Dobrym pomysłem jest pozwolić wszystkim na przerobienie ich Łowców teraz, gdy już nimi zagrali – mogą chcieć coś zmienić teraz, wiedząc już, jak gra działa. Spytaj o nowe pomysły na pochodzenie Łowców, o ich dalsze plany, o to, co myślą o Tajemnicy, i o wszystko inne, co im się podobało lub nie. Zapisz wszystkie odpowiedzi, potem możesz użyć pomysłów, które się tam pojawiły.

Teraz możesz puścić wszystkich do domu albo samemu tam wrócić.

SZYKOWANIE SIĘ NA KOLEJNY RAZ

Zapisz sobie wszystko, czego możesz później potrzebować:

- elementy przeszłości Łowców;
- napięcia w drużynie;
- motywy, które wzbudziły emocje Łowców lub graczy;
- pomysły na szczególnie niepokojące Potwory;
- Statystów, których mogą znowu spotkać;
- Potwory, które im się wymknęły;
- fakty o tym, jak w waszej kampanii działa świat.

PATRZĄC W PRZYSZŁOŚĆ

Teraz spójrz na wydarzenia z sesji, które sugerują, że za kulisami dzieje się coś większego.

To mogą być na przykład takie rzeczy:

- wybory przeszłości Łowcy, które implikują wzór wydarzeń lub znaczące wydarzenie;
- zdarzenia w trakcie Tajemnicy, które sugerowały większe kłopoty dziejące się gdzieś indziej;
- niedokończone sprawy z Tajemnicy;
- wybory Łowców, które mają duży wpływ na świat, jak przeznaczenie Wybranki, Organizacja Profesjonalisty czy Sekta Wtajemniczonej;
- wszystko, co wydarzyło się w trakcie gry i sugeruje, że dzieje się coś większego lub sekret czeka na odkrycie – może to być na przykład skutek mrocznej przeszłości Eksperta lub to, że ktoś powiedział coś ciekawego o swojej przeszłości (na przykład kiedy Strażnik pyta: *Miałaś już kiedyś do czynienia z wężowym demonem?*, a Łowczyni na to: *Tak, na wsi było ich mnóstwo*).

Jeśli coś takiego się pojawiło, zanotuj to.

Użyjesz tych notatek do tworzenia dalszych Tajemnic oraz Wątków (Wątki to długoterminowe problemy). Jeśli już myślisz o większych problemach i intrygach, poczytaj o budowaniu Wątków (strona 268) i zacznij tworzyć swój pierwszy. Nie musi jeszcze być w pełni określony – może być w nim tylko zagrożenie albo dwa i trochę notatek. To w porządku. Możesz go rozwinąć i dopracować w ramach używania.

Jeśli nic ci jeszcze nie przychodzi do głowy, poczekaj, aż zdarzenia podczas dalszych Tajemnic podsuną ci pomysły.

PODSUMOWANIE: PIERWSZA SESJA STRAŻNIKA

- Omów pomysły na drużynę i może któryś wybierzcie.
- Poprowadź resztę przez wybieranie Ról i tworzenie Łowców.
- Przedstawcie się i wybierzcie wspólną przeszłość Łowców.
- Niech wszyscy Łowcy z Ruchami na początek Tajemnicy zrobią je teraz.
- Zacznij Tajemnicę od zwiastuna.
- Pozwól im zacząć śledztwo. Zadawaj wiele pytań, by ustalić, jak Łowcy robią rzeczy i jaką mają przeszłość.
- Nasyć grozą to, co odkryją. Stawiaj przed nimi problemy, by mogli pokazać, jak fajni są, rozwiązując je.
- Pilnuj, by Łowca, który rzuca i odnosi porażkę, zaznaczył doświadczenie.
- Gdy postać odnosi obrażenia, zastosuj Ruch obrażeń.
- Notuj, co tylko możesz.
- Wprowadź walki i sceny akcji, gdy zbliżają się do Potwora.
- Łowcy zmierzą się z Potworem. Miejmy nadzieję, że wygrają.
- Przejdź przez pytania na koniec sesji, niech Łowcy zaznaczą doświadczenie zgodnie z odpowiedziami.
- Omów to, jak poszło. Pozwól im trochę zmodyfikować Łowców, jeśli tego potrzebują.
- Przejrzyj notatki i myśl o przyszłości. Rozważ możliwości przyszłych Tajemnic i Potworów.

May Be Lifeform, 'Heartbeat' Heard
Researchers convinced seismic data is proof of organic stirrings beneath seafloor
by Alex Rhodes
The recent press release by Pickman Industries Marine Research Division, stating that they believe they have found
The Seattle Daily Times
TWENTY_FOUR PAGES
SPECIAL MAIL EDITION FOR MONDAY MORNING, MAY 15, 1978
RRIFYING BEAST
ked In New York
Fishman' Proves Authentic, Scientists Baffled
8-1-14
Triangle Head Sighting Is Described By Scotsman
12-4-82
One of the few men ever to see the notorious 'Triangle Head' arrived in Calgary this weekend and told how it happened.
He is Michael Manny, provost (mayor) of Outmouth and vice-chairman of the Scottish Tourist Board.
A Business Trip
As managing director of Goss associated Cinemas, owners of theaters throughout Scotland, Manny is visiting Canada the U.S. primarily on busi-
he finds the monster is like
an eight-ender in curling or a hole-in-one at golf. Once it happens to you, everything else seems comparitively unimportant.
Expressing surprise at the interest shown in the monster here Mr. Manny contemplated asking Outmouth to send on a postcard showing what the beast looks like.
As far as Mr. Manny is concerned, it for parts of it looks nothing so much as a great inverted pyramid atop a very long limbed man wrapped in black cloth.
Two friends, a minister and his wife, were visiting him at the time he saw whatever it was.
He decided to take his guests down to see Cathkin Marsh in his car. The Marsh is about six miles from Outmouth.
'A few miles down the marsh, I spotted the monster," Mr. Manny related.
Companions Skeptical
"The people in the car were very skeptical. So I stopped and walked to the edge of the water. There, right enough, about 30 yards across the water from me, was the monster."
He did not see the monster's infamous head at first. "It was hunched over behind a tree, but then it stood up and looked around the trunk and stared right at me.
Smoky Escape
Manny quickly raised his camera and took the now-famous photograph of Triangle Head- the only one known to
He says the creature then-
some sort of purple
used it as a screen to
its escape. He did not
When asked about
has somehow learned to come on land. Or maybe it's from space. It twists around and floats in the air like a worm or something."
Local children have been so
it has
with a
re the
s in the
d boys.
terrible
Mom,
you're
Beast."
expedi-
ult, but
errified
feel is
hey can
have to
ery least.
back to
s Terran.
Until that time, despite the denials from the city council, the citizens of Williamsburg hold their breath and share stories about encounters. "It screams like some sort of alien baby. Everyone has heard it," says Aimee Downing, owner of Nikki's Bakery and Cafe. She continues, "Two of my neighbors have missing cats. Like five or six cats. They found a lot of blood. I'm scared, but I keep my cats indoors, so I think they're okay."
Several of the pet abductions occurred from while the pet was inside a locked apartment with the windows closed. Marcee Bernstein, a local artist who lost her cat 'Kitty Ciao,' said, "I don't understand how some sort of animal could have done this. I live on the second floor and my windows were locked shut. I heard
scream real loud.
she'd fallen or
I ran to see what had happened, she was gone. There was this gasoline smell. I heard this scuttling sound in the wall- like something moving real fast and that was it." Bernstein says the wall in question is the exterior of her apartment building.
Jared Sorensen, a local restauranteur, has seen the creature, now being dubbed as the Wiliamsbirg Wiggler.' "I saw it moving over Lorimer Street. I moved like I guess a jellyfish or something. It was about the size of a German Shepherd, I guess." Sorensen said that the creature had lights on it "like a merry-go-round." He stated that it was
thing from
be th
ving some-
ssed must
but he
lone, so
vn on
from
een-Eyed Shadow' Attacked, Witnesses Say
3-12-75
From Ganelle Press Services
TEXARCANA - Jay Schnitzer, 25, who witnesses say was attacked by a "large, shadowy creature with bright green eyes" at his home was treated at a hospital here early Sunday for major injuries. Schnitzer lost both of his feet in the attack.
Witnesses in Carnbur, a
all Miller County commu-
miles north of here
ficials
that had the vague shape of a large man with "a head like a spider." Numerous witnesses, including the local Pastor attested to the event.
Schnitzer was mauled vic
lently as guests attempted
fight off the creature. A
the attack, the creature
through the fireplace,
was lit at the time.
Ravenguard and co
ficials searched
and Sunday and said
Brian several suspicio
nt grass, bu
rmin
Mysterious Blue Box Sightings
round England C
Crash Pilot Says
Dragons Forced Him Down
Leeds Aug-4-1995

MIĘDZY SESJAMI: WĄTKI

Jest kilka rzeczy, które musisz zrobić po sesji i przed kolejną. Opiszę ci je tutaj.

W zasadzie już to robisz, skoro myślisz o tym, co z poprzedniej sesji możesz wykorzystać później. Wracanie do wydarzeń z poprzedniej Tajemnicy daje ci pomysły na nowe lub już istniejące Wątki.

Przed kolejną sesją musisz przede wszystkim stworzyć nową Tajemnicę, którą zajmą się Łowcy. To przebiegnie podobnie jak w przypadku pierwszej.

Tu omówię Wątki, a to, jak tworzyć dalsze Tajemnice, w kolejnym rozdziale.

WĄTKI

Wątki są jak Tajemnice, które rozgrywają się powoli w tle wydarzeń. Opisują to, co długofalowo sprawia Łowcom kłopoty. Skojarz je z długimi na sezony fabułami z *Buffy* czy *Supernaturala* – wielki zły Potwór i jego wielki plan to świetny materiał na Wątek.

TWORZENIE WĄTKÓW

Wątek tworzą cztery podstawowe elementy, podobnie jak Tajemnicę. Możesz stworzyć je w dowolnej kolejności, ale ja omówię je w tej, której zwykle przestrzegam:

- podstawowy pomysł;
- Zagrożenia;
- Odliczanie lub Odliczania;
- opcjonalnie jakieś nowe Ruchy.

Wątki działają dobrze także, gdy na początku nie są do końca określone. Czasami będziesz miał tylko ogólny pomysł na to, co się dzieje. W porządku: zanotuj to, co masz teraz, i uzupełnij resztę, gdy ją wymyślisz. Wydarzenia w grze zasugerują kolejne elementy, które warto dodać.

PODSTAWOWY POMYSŁ

Wybierz podstawowy koncept związany z twoim Wątkiem. Tajemnice zwykle zaczynają się od Potwora, ale Wątki mogą wyniknąć z różnych rzeczy: przeszłości Łowcy, niedokończonej sprawy z Tajemnicy lub twojego genialnego pomysłu na mroczny plan.

Być może pomysł na Wątek pojawi się na samym początku gry, przy tworzeniu Łowców. Być może pomysł na drużynę lub przeszłość Łowców coś zasugeruje. Niektóre Role też mają wbudowane w siebie zalążki Wątków, konkretnie:

- przeznaczenie Wybranki: użyj szczegółów które wypracowałeś z graczem na temat tego, co czeka tę postać;
- w zależności od tego, co ustaliłeś z graczem, misja Niebianina może wymagać Wątku;
- zarówno Sekta Wtajemniczonej, jak i Organizacja Profesjonalisty zasługują na Wątek – posłuż się wyborami gracza, by ustalić motywację grupy i to, jak wpłynie ona na Łowców; Organizacja może chcieć dobrze, ale i tak sprawiać kłopoty przez przypadek, a z drugiej strony niektóre stowarzyszenia mogą mieć złowrogie motywacje do polowania na potwory;
- zemsta Mścicielki: każda Mścicielka powinna mieć Wątek związany z istotą, która spowodowała jej stratę;
- dowolny gracz mógł podjąć decyzję podczas tworzenia Łowcy, która da ci pomysł na Wątek.

W tych wszystkich przypadkach zadawaj graczom pytania o Łowców i ich przeszłość, by zdobyć pomysły przydatne w tworzeniu Wątku.

Innym sposobem na znalezienie pomysłów na Wątek jest przyjrzenie się niedokończonym sprawom w Tajemnicy, którą rozgrywacie. Na przykład:

- jeśli łowcom nie udało się pokonać Potwora, może on ich wytropić i się zemścić albo realizować swój mroczny plan gdzieś indziej;
- jeśli łowcom nie udało się zauważyć i powstrzymać złowrogiej konspiracji, spiskowcy mogą przejść do kolejnego kroku w ich okropnym planie;
- jeśli Łowcy przegapili ważny szczegół, może on stworzyć nowy problem – na przykład karalucholudź zostawił swoje jajka, z których wykluwa się kolejne pokolenie.

I wreszcie: w miarę jak gracie, możesz zauważyć, że pierwotnie niepołączone fakty miałyby więcej sensu, gdyby tak naprawdę cały czas były powiązane. To też jest zalążek Wątku. Może w dwóch tajemnicach Potworem była naga. Czy obie sytuacje wywołał spisek nag? Pomyśl o tym, co nagi mogą chcieć osiągnąć, i wykorzystaj to jako pomysł na Wątek.

Przykładowy Wątek:

Powiedzmy, że łowcom umknęła wyjątkowo irytująca przywódczyni sfory wilkołaków. Brzmi jak ktoś, wokół kogo można stworzyć Wątek (zwłaszcza, że w drużynie jest Mścicielka, która poluje na wilkołaki).

Łowcy zabili większość sfory, więc jej przywódczyni na pewno będzie miała do nich uraz. A że jej taktyki były sprytne, pomysł, by wszczęła krucjatę przeciwko Łowcom, ma dużo sensu.

ZAGROŻENIA W WĄTKACH

Zagrożenia w Wątkach są tworzone i działają dokładnie tak samo, jak w Tajemnicach, z tą różnicą, że nie musi tu być Potwora. Wątki związane z ludzkimi stowarzyszeniami (na przykład Organizacją lub Sektą) mogą składać się tylko ze Statystów i Miejsc.

Na przykład:

Nasza przywódczyni wilkołaków była już rozpisana jako zagrożenie w pierwotnej Tajemnicy, zacznijmy więc od niej.

Nina Keenan. Potwór: Władca (motywacja: opanowywać i kontrolować). Pominę tu jej wilkołacze moce i słabości, ale będą takie same jak wtedy, gdy pojawiła się poprzednio (i zgodne z ustalonymi regułami dla wilkołaków).

Mścicielka poluje na innego wilkołaka. Nazywa się on George Tovey, ale Mścicielka nazywa go po prostu „czarnym wilkołakiem". Niech on też się tu pojawi. To zagrożenie zostało stworzone przez gracza, gdy skonstruował swoją postać, obecnie nie jest przypisane do żadnej Tajemnicy ani Wątku. Dodaję go teraz do tego Wątku.

„Czarny Wilkołak" alias George Tovey. Potwór: Dręczyciel (motywacja: ranić i przerażać).

Myślę, że Nina może przewodzić nowej sforze i wciągnęła w nią George'a jako jej główne wsparcie.

To już dość ważnych wilkołaków do tej sfory, ale dodam jeszcze dwa Zagrożenia: Popleczników reprezentujących resztę grupy. Pierwszych nazywam „wilkołaki-osiłki". To typowe wilkołaki, którymi będę rzucał w Łowców w razie potrzeby. Stworzę też kilku twardszych i wysyłanych za Łowcami. To będą „wilkołaki--zabójcy". Obie grupy wzięły nazwę od swojego typu poplecznika.

Wilkołaki-osiłki (jest ich około tuzin). Poplecznik: Osiłek (motywacja: zastraszać i atakować).

Trzy wilkołaki-zabójcy. Poplecznik: Zabójca (motywacja: zabić Łowców).

Nowa sfora Niny uznała miasteczko (nazwijmy je New Hampstead) za swoje terytorium i zacznie przejmować całą okolicę. Opiszę ją jako Miejsce, bo Łowcy prędzej czy później tam trafią.

Nowe Hampstead i okolica. Miejsce: Leże (motywacja: skrywać potwory).

Ten typ Miejsca wydaje się bardzo odpowiedni, biorąc pod uwagę to, że gdy Łowcy je odwiedzą, najpewniej czeka ich seria ataków wilkołaków.

Nie sądzę, by ten Wątek potrzebował teraz więcej Zagrożeń. Może część ludzi z New Hampstead zostanie potem Statystami, ale to, co mam, wystarczy na początek. Te początkowe pomysły dały mi mnóstwo materiału do wplatania w Tajemnice: ataki wilkołaków, ludzie wypytujący o Łowców, plotki o działaniach wilkołaków i tak dalej.

ODLICZANIA W WĄTKACH

Odliczania w Wątkach są podobne do tych w Tajemnicach, ale mają większą skalę.

Staraj się, by każdy stopień w Odliczaniu miał potencjał rozegrać się jako kompletna Tajemnica (w której Łowcy próbują go powstrzymać lub mierzą się z jego skutkami).

Na przykład:

Odliczanie w naszym Wątku o zemście wilkołaczycy będzie skupione na Ninie i George'u szykujących się do wyeliminowania Łowców.

- ***Dzień**: Nina umacnia swoją władzę nad New Hampstead i tworzy kilka nowych wilkołaków.*
- ***Wieczór**: Sfora zaczyna wysyłać szpiegów, by znaleźli Łowców, oraz zabójców, którzy mają zamordować ich bliskich i sojuszników.*
- ***Zmierzch**: George bierze na cel Mścicielkę, polując na jej rodzinę (chce przemienić ich w wilkołaki, a nie „tylko" zabić).*
- ***Zmrok**: Sfora przeprowadza skoordynowany atak na Łowców i eliminuje ich.*
- ***Noc**: Sfora zabija innych łowców potworów w okolicy i zaczyna przemieniać ludzi u władzy.*
- ***Północ**: Nina rządzi całą okolicą dzięki swojej sforze.*

Zauważ, że takie Odliczanie należy stworzyć nieco inaczej niż zazwyczaj. Ponieważ Wątek zaczął się przez działania Łowców, Odliczanie nie mówi, co by się stało, gdyby się nie zaangażowali. Już są zaangażowani! Tutaj widać więc, co by się stało, gdyby Łowcy nie dowiedzieli się o Ninie i jej wilkołakach lub nie powstrzymali jej planu na czas.

SZABLONY WĄTKÓW

Oto proste schematy, w które da się szybko wpasować zagrożenia, by zbudować kompletny Wątek.

Użyj ich bezpośrednio lub jako inspiracji do twoich własnych Wątków.

Uwzględniłem w każdym punkt początkowy. To wydarzenie, do którego może dojść w Twojej grze, a które stanowi idealną okazję na włączenie danego Wątku do gry.

PRADAWNE ZŁO POWSTAJE

Wątek skupiony na śpiącym, martwym lub uwięzionym Potworze i sojusznikach, bądź sługach chcących go obudzić.

PUNKT POCZĄTKOWY:
Łowcy natykają się na wczesne przygotowania do przebudzenia.

ZAGROŻENIA:

- Budzący się Potwór;
- Poplecznicy i sprzymierzone z nim Potwory;
- Miejsce, w którym Potwór czeka.

ODLICZANIE:

Dzień	Poplecznicy zbierają potencjalne ofiary, szykując się na przebudzenie.
Wieczór	Poplecznicy odprawiają mroczny rytuał szykujący drogę ich panu, zabijając ofiary.
Zmierzch	Poplecznicy odprawiają mroczny rytuał, który budzi Potwora.
Zmrok	Potwór budzi się i sieje spustoszenie.
Noc	Potwór tworzy armię Popleczników.
Północ	Potwór przemienia okolicę w piekielne królestwo, w którym ludzie są zniewalani lub zabijani.

NEMEZIS

Wątek dla Łowców, którzy mają arcywrogów – Potwora, który uciekł bądź na którego poluje Mściciel, albo kogoś związanego z przeznaczeniem czy mroczną przeszłością. Nemezis może ścigać pojedynczego Łowcę lub całą drużynę.

Zauważ, że mój przykładowy Wątek o wilkołakach jest wersją tego szablonu (ale ze zmianami oddającymi specyfikę tamtej konkretnej kampanii).

PUNKT POCZĄTKOWY:
Potwór ucieka lub w drużynie jest Mściciel.

ZAGROŻENIA:

- Potwór (to właśnie nemezis);
- Poplecznicy i sprzymierzone Potwory;
- Statyści (ludzie, którymi Łowca się przejmuje).

ODLICZANIE:

Dzień	Nemezis werbuje sojuszników i sługi.
Wieczór	Nemezis zaczyna zdobywać informacje o Łowcach, by odkryć, jakie są ich słabości.
Zmierzch	Poplecznicy próbują porwać, torturować i zabić ludzi, na których zależy Łowcy.
Zmrok	Nemezis wysyła Popleczników, by przeszkadzali Łowcom podczas innych Tajemnic.
Noc	Nemezis i słudzy zastawiają pułapkę na Łowców.
Północ	Nemezis zabija Łowców.

KONIEC ŚWIATA

Wątek o Apokalipsie. Świat wnet się skończy.

PUNKT POCZĄTKOWY:
Koniec Świata zostaje przepowiedziany, Łowcy dowiadują się, co planuje Potwór lub spiskowiec, albo w drużynie jest Wybraniec.

ZAGROŻENIA:

- liczne Potwory, w tym co najmniej jeden Niszczyciel;
- hordy Poplecznków;
- Miejsce (w którym to się zacznie).

ODLICZANIE:

Dzień	Jakiś Potwór zaczyna szukać artefaktu potrzebnego, by sprowadzić koniec świata.
Wieczór	Przepowiednie, wskazówki w Tajemnicach i inne znaki wskazują, że zbliża się coś złego.
Zmierzch	Potwór odnajduje artefakt.
Zmrok	Potwór i Poplecznicy udają się do miejsca, w którym wszystko się zacznie i odprawiają plugawy, magiczny rytuał.
Noc	Zaczyna się Apokalipsa.
Północ	Świat zostaje zniszczony (lub nieodwracalnie zmieniony na gorsze).

SPACZENIE

Wątek do kampanii, w których występuje ważna organizacja, a Łowcy mają jej ufać. Niestety została zinfiltrowana przez zło – lub zawsze była zła. Organizacja Profesjonalistki lub Sekta Wtajemniczonego mogą tu pasować, ale może to też być grupa, którą Łowcy spotkali w trakcie gry i być może się z nią sprzymierzyli.

PUNKT POCZĄTKOWY:
Łowcy trafiają na coś, co pokazuje, że zostali okłamali lub że ludzie, którym ufają, mają złowrogie plany.

ZAGROŻENIA:
- Poplecznicy (zdrajcy);
- Statyści (ci, którzy uwierzyli w przykrywkę);
- Potwory sterujące zza kulis;
- Miejsca będące siedzibami organizacji.

ODLICZANIE:

Dzień	Organizacja wysyła Łowców do zbadania Tajemnicy bez pełnych danych.
Wieczór	Organizacja wysyła drugą grupę, która ma zadanie sprzeczne z celami Łowców w danej Tajemnicy.
Zmierzch	Organizacja bezpośrednio werbuje Potwory i Poplecznków.
Zmrok	Zdrajcy zaczynają usuwać dobrych agentów.
Noc	Zdrajcy zaczynają otwarcie czynić zło.
Północ	Zły plan zostaje zrealizowany (na przykład zdrajcy osiągają nieśmiertelność, będą zjedzeni jako ostatni i tak dalej).

NOWE RUCHY WĄTKÓW

Wątki i ich Zagrożenia mogą mieć nowe Ruchy, podobnie jak Tajemnice i ich Zagrożenia (reguły dla nowych Ruchów – strona 289). Pomyśl o nowych Ruchach dla Zagrożeń, z którymi Łowcy bezpośrednio się zmierzą i o takich, które podkreślą specjalne cechy Wątku.

Na przykład:

Ten Wątek zależy od „rekrutacji" wilkołaków, pomyślmy więc, jak to się dzieje. Nie chcę, by działała każda rana zadana przez wilkołaka, może to musi być poważne obrażenie?

Gdy atak wilkołaka zadaje 4 obrażenia, zaczynasz przemieniać się w wilkołaka. Będziesz cały czas mieć gorączkę i czuć ból. W miarę zbliżania się pełni twoje zmysły zaczną się wyostrzać (zwłaszcza węch, słuch i widzenie w nocy) i będziesz pragnąć surowego, krwistego mięsa. Przemianę może powstrzymać rytuał Wielkiej Magii lub terapia srebrem (wszystko, co rozejdzie się po całym ciele, jak kapsułki z zawiesiną srebra). Jeśli nie wyleczysz się do pełni, nadejdzie przemiana i będzie dla ciebie za późno: zmienisz swoją Rolę na Potwora. Zauważ, że praktycznie żaden ze Statystów, którzy przeżyją taki atak, nie będzie miał jak się uleczyć, więc nieomal wszyscy zostaną przemienieni.

PODSUMOWANIE: TWORZENIE WĄTKÓW

- Znajdź podstawowy pomysł: wielki, zły spisek, który zagraża Łowcom lub światu.
- Stwórz Zagrożenia dla tego Wątku według tych samych reguł, co dla Tajemnic.
- Stwórz Odliczanie dla tego Wątku.
- W miarę grania dodawaj do Wątku nowe detale w oparciu o wydarzenia ze związanych z nim Tajemnic.
- Posuwaj naprzód Odliczanie, gdy Łowcy nie powstrzymają mrocznego planu.

MIĘDZY SESJAMI: KOLEJNE TAJEMNICE

Proces tworzenia kolejnych Tajemnic niezbyt się różni od tego, jak powstawała pierwsza. Ponownie streszczę tu kolejne kroki, a potem wyjaśnię, co masz zrobić inaczej.

PODSUMOWANIE: TWORZENIE TAJEMNICY

- Znajdź podstawowy pomysł: fajnego Potwora, zarys Tajemnicy lub coś zainspirowanego poprzednią Tajemnicą bądź twoimi Wątkami.
- Stwórz Trop: poszlakę, która przyciągnie uwagę Łowców.
- Stwórz Potwora lub Potwory: nazwę, opis, typ i motywację. Opisz moce, słabości, ataki, pancerz i pulę obrażeń.
- Stwórz Popleczników (jeśli jacyś są): nazwy, opisy, typy i motywacje. Opisz moce, słabości, ataki, pancerz i pulę obrażeń.
- Stwórz Statystów: imiona, opisy, typy i motywacje.
- Stwórz Miejsca: nazwy, opisy, typy i motywacje.
- Określ Odliczanie: sześć okropnych wydarzeń, do których by doszło, gdyby Łowcy nigdy się nie pojawili.
- Stwórz wszelkie nowe Ruchy potrzebne tym zagrożeniom albo całej Tajemnicy.

PODSTAWOWY POMYSŁ

Zacznij od znalezienia pomysłu. Pomyśl o:

- ulubionych potworach z mitów, folkloru, legend miejskich lub popkultury;
- niedokończonych sprawach z poprzednich Tajemnic;
- kolejnym problemie z jednego z twoich Wątków (patrz strona 268);
- ukradzeniu skądś fabuły i spiłowaniu numerów seryjnych (zmieniając miejsce akcji i/lub typ Potwora);
- miejscu, które znasz osobiście lub ze słyszenia, a które ma potencjał na bycie kryjówką Potwora;
- tajemnicach, które Łowcy poznali i chcą zbadać;
- Statystach z dawnych Tajemnic, którzy proszą Łowców o pomoc;
- powrocie Potwora, którego nie udało się zabić Łowcom;
- pułapce na Łowców zastawionej przez Potwory rodzaju, z którym już walczyli;
- powrocie do okolicy, w której wydarzyła się poprzednia Tajemnica;
- stworzeniu innej odmiany Potworów, które Łowcy spotkali wcześniej.

Wybierz coś, co cię inspiruje, a potem ustal, co będzie się działo.

Jeśli w Twoim pomyśle jest Potwór, co chce on osiągnąć?

Jeśli pomysł jest skądś pożyczony, ustal, jaki Potwór do niego pasuje.

UŻYWANIE TWOICH WĄTKÓW

Możesz wykorzystać twoje Wątki jako inspiracje do Tajemnic na kilka sposobów:

- Użyj aspektów Wątku. W najbardziej oczywistym wariancie kolejne wydarzenie w Odliczaniu Wątku może być podstawą Tajemnicy. Może ona też być luźniej powiązana z Wątkiem, jeśli na przykład zagrożenia z Wątku pośrednio ją spowodowały.
- Łowcy mogą badać wydarzenia z Wątku z własnej inicjatywy, by zapobiec kolejnemu krokowi Odliczania.
- Zagrożenia z Wątków mogą pojawić się jako drobne (lub wielkie) elementy Tajemnicy. Może na przykład Poplecznik z Wątku jest sojusznikiem Potwora z Tajemnicy?
- Wskazówki związane z Wątkiem mogą być odkryte podczas badania czegoś innego.
- Potwory lub Poplecznicy z Wątku mogą wziąć Łowców na cel podczas badania Tajemnicy. Może być to atak zapobiegawczy, a może Łowcy po prostu przeszkadzają w czymś, co stwory potrzebują zrobić?

TROP

Trop to wskazówka, która wciągnęła Łowców w tę sytuację - na przykład coś dziwnego w wiadomościach, co krzyczy „potwór!" do Łowców, ale osobom nieuświadomionym wydaje się normalne. Dla kolejnych Tajemnic możesz rozważyć inne typy Tropów:

- jeśli któreś z Łowców jest szczególnie zainteresowane konkretnym rodzajem potwora lub zjawiskiem, może zaobserwować oznaki podejrzanej aktywności;
- Statysta, któremu Łowcy już pomogli może się z nimi skontaktować, jeśli spotka kolejnego Potwora;
- Potwór, który ma powód, by nienawidzić Łowców, może po nich przyjść – Tropem może być pierwszy atak na drużynę;
- pojawia się poszlaka podobna do czegoś, co Łowcy już widzieli, ale z jakąś ważną różnicą;
- coś, co Łowcy zrobili, mogło przyciągnąć uwagę czegoś paranormalnego i kolejna Tajemnica sama do nich przyjdzie; tropem będzie to, że zacznie się robić dziwnie;
- jedno z Łowców słyszy przepowiednię lub ma wizję tego, co ma się zdarzyć (lub co już się dzieje);
- jeśli Łowcy są związani z jakąś grupą (jak Organizacja Profesjonalisty lub Sekta Wtajemniczonej), misję mogą im przydzielić zwierzchnicy.

ZAGROŻENIA

Tak samo jak w pierwszej Tajemnicy są to Potwory, Poplecznicy, Statyści i Miejsca.

POTWORY

Tworząc Potwora, najlepiej zacząć od czegoś z folkloru lub legend miejskich (jest mnóstwo internetowych źródeł – ja zaczynam od Wikipedii). Wyjście od folkloru gwarantuje, że wszyscy będą mieć ogólne wyobrażenie o tym, do czego Potwór jest zdolny (gdy już ustalą, czym jest).

Jeśli nie chcesz wykorzystywać jako podstawy Tajemnicy stwora z folkloru lub legend miejskich, oto inne dobre pomysły:

- Użyj istoty z innego źródła (może filmu, powieści, serialu czy komiksu). Radzę trochę ją zmienić, by gracze znający to źródło nie rozpoznali jej od razu.
- Użyj podstawowego pomysłu z folkloru lub legend miejskich, ale znacząco go zmień.
- Stwórz kosmologiczny powód, dla którego Potwory istnieją w twojej kampanii, i na jego podstawie konsekwentnie decyduj, jak żyją i się zachowują. Gra, w której Potwory są niebezpiecznymi manifestacjami elementów świata natury (miast, lasów, oceanów itp.) będzie miała inny styl od tej, w której każdy Potwór jest tajemniczym intruzem spoza naszego wszechświata.
- Stwórz własną istotę, być może opartą na ustalonej mitologii kampanii.
- Użyj rodzaju Potwora, który Łowcy już spotkali, ale zmień jego zdolności bądź motywację.
- Użyj rodzaju Potwora, który Łowcy już spotkali, ale pokaż inny jego aspekt. Może troll ściekowy, którego wcześniej spotkali, był odludkiem, ale większość trolli ściekowych żyje w grupach rodzinnych?

Wybierz typ w oparciu o motywację istoty, nie jej zdolności. Na przykład nie każdy wampir-krwiopijca jest Pożeraczem - może być też Rodzicem, jeśli jego prawdziwym celem jest stworzyć armię wampirzych popleczników.

Oto przypomnienie dwunastu typów Potworów:

- Bestia (motywacja: panoszyć się, niszcząc i zabijając);
- Czarnoksiężnik (motywacja: sięgać po nadprzyrodzoną moc);
- Dręczyciel (motywacja: ranić i przerażać);
- Kat (motywacja: karać winnych);
- Kusiciel (motywacja: kusić ludzi do złego);
- Niszczyciel (motywacja: sprowadzić koniec świata);
- Pasożyt (motywacja: zarażać, kontrolować i pochłaniać);
- Pożeracz (motywacja: pożerać ludzi);
- Rodzic (motywacja: rodzić, roznosić lub tworzyć zło);
- Sztukmistrz (motywacja: tworzyć chaos);
- Władca (motywacja: opanowywać i kontrolować);
- Zbieracz (motywacja: okradać z czegoś konkretnego).

Ustal wszystko inne, czego będziesz potrzebować: moce, ataki, pancerz, pulę obrażeń i słabości:

- wybierz typ w zależności od tego, jakiej motywacji potrzebuje Potwór;
- zapisz wszystkie jego nadnaturalne moce;
- określ słabości;
- określ ataki: ile obrażeń zadają (zwykle 3–5), jaki mają zasięg, czy potrzebują innych cech;
- określ wartość pancerza;
- określ pulę obrażeń, które może przyjąć, zanim umrze (zwykle 8–12);
- opcjonalnie stwórz nowe Ruchy dla mocy Potwora.

Gdy Łowcy są doświadczeni i sprawni, możesz tworzyć silniejsze Potwory. Przy atakach normalny zakres to 3 do 5 obrażeń, ale wymyślając szczególnie niebezpieczne Potwory, pójdź wyżej. Atak zadający 8 lub więcej obrażeń to pewna śmierć (rzecz jasna Łowcy mają sposoby, by przeżyć, na przykład wydając Fuksa lub **Chroniąc** się nawzajem).

Jeśli jeszcze nie wiesz, co Potwór chce osiągnąć, pomyśl o tym teraz. Musisz znać jego plan nawet, gdyby miał on brzmieć po prostu „zjeść wielu ludzi". Jeśli twój początkowy pomysł nie sugeruje planu, spójrz na przydzielony Potworowi typ. Motywacja powinna zaproponować jakiś rodzaj celu. Pomyśl o tym, a potem opracuj (pamiętając o tym, co już masz), jaka jest *najgorsza* rzecz, którą Potwór mógłby tu planować. Taki plan może też posłużyć jako kolejny stopień jednego z twoich Wątków albo rozwinąć wątek z wcześniejszej Tajemnicy.

PRZYKŁADOWE POTWORY

To kilka przykładów obrazujących różnorodność Potworów. Zauważ, że dałem każdemu typ, który pasuje do bazowej koncepcji tego stwora, ale używając go w przygodzie, warto przemyśleć, czy ten typ pasuje do jego roli w niej, i zmienić go, jeśli znajdziesz jakiś lepszy.

KLASYCZNY WAMPIR

Wampir oparty na powieści *Drakula*.

Potwór: Władca (motywacja: opanowywać i kontrolować).

Moce:

- Nieśmiertelny;
- Mesmeryzm: gdy ci rozkazuje, rzuć +Spokój – przy 10+ decydujesz, czy to zrobisz, czy nie, jeśli zrobisz, zaznaczasz doświadczenie i dostajesz jednorazowe +1; przy 7–9 decydujesz, czy to zrobisz, czy nie, jeśli tak, zaznaczasz doświadczenie, a jeśli nie, dostajesz +1, gdy wampir próbuje ci rozkazywać kolejny raz; przy porażce robisz, co ci każe;
- Przemienia się w wilka, nietoperza lub cień;
- Wyjątkowo silny;
- Może wspiąć się na każdą ścianę;
- Niewiarygodnie dobrze się ukrywa;
- Wampiryczne ugryzienie: ofiary ugryzione trzy razy same stają się wampirami;
- Mistrz wampirów: kontroluje wszystkie stworzone przez siebie wampiry;
- Nosiciel plagi: choroby i robactwo plenią się, gdy wampir jest w pobliżu.

Ataki: pięść/rzut (4 obrażenia wręcz); ugryzienie (3 obrażenia w zwarciu, wampiryczne).

Pancerz: Wytrzymałe ciało: 1 pancerz.

Słabości: musi żywić się ludzką krwią; musi spać w ziemi ze swoich rodzinnych stron; kołek w serce; dekapitacja.

Pula obrażeń: 9 obrażeń.

POTWORNOŚĆ SPOZA ŚWIATA

To obcy byt. Nie ma nazwy. Wygląda jak zbiór poruszających się kształtów i toczących się bąbli o oleiście czarnej, połyskującej barwie.

Potwór: Zbieracz (motywacja: okradać z czegoś konkretnego).

Moce:

- Pożarcie wspomnienia: jeśli uda jej się atak pożarciem wspomnienia (patrz niżej), wyciąga mackę ku głowie ofiary, która otrzymuje 3 obrażenia ignorujące pancerz i traci jedno wybrane przez Strażnika wspomnienie; potworność nie przejmuje się tym, czy ofiara jest człowiekiem, i z chęcią pożera wspomnienia wszystkiego, co je ma;
- Fazowanie: stwór nie jest w pełni w naszym wymiarze, więc może przecisnąć się przez ciała stałe – zauważ, że gdy uderza swoimi mackami w samoobronie, będą one przechodzić *przez* atakowanych (to dlatego ignorują pancerz).

Ataki: pożarcie wspomnienia (3 obrażenia, ignorujące pancerz, 1 wspomnienie); atak macką (4 obrażenia z bliska, ignorujące pancerz, fazujące).

Pancerz: jego na wpół fizyczne ciało liczy się jako 2 pancerza.

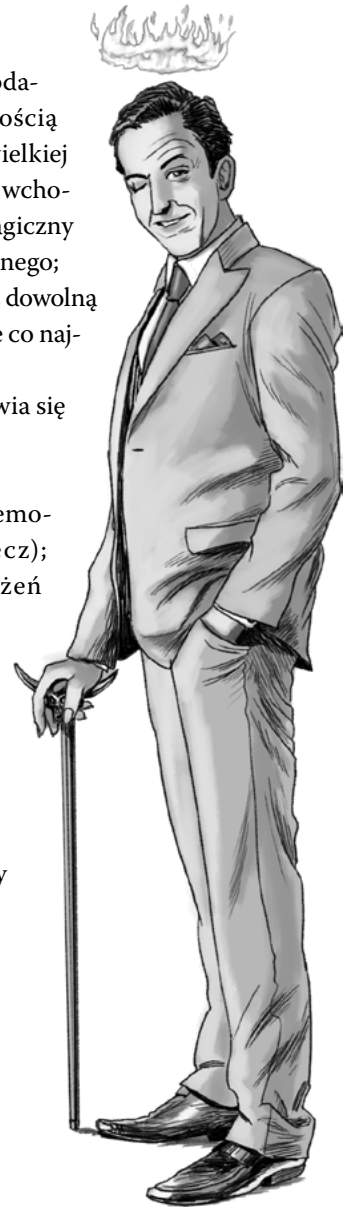
Słabości: jego postać może zostać zakłócona dużą dawką energii (np. wyjątkowym gorącem, elektrycznością o wielkim napięciu, potężnym laserem itp.).

Pula obrażeń: 12 obrażeń.

UHUL, KSIĄŻĘ DEMONÓW

Uhul jest niesamowicie potężny i trudno go wezwać na Ziemię, a jeszcze trudniej wygnać. Może objawiać się w wielu postaciach, ale lubi udawać człowieka (z kilkoma detalami, np. różkami na czole) lub być monumentalnym, stereotypowym demonem (gadzim, czerwonym, z kłami, racicami, skrzydłami i ogonem).

Potwór: Kusiciel (motywacja: kusić ludzi do złego).



Moce:

- Obdarowanie magią: Uhul może obdarować człowieka magiczną zdolnością – robi to tylko w zamian za coś o wielkiej wartości, na przykład duszę; Łowcy wchodzący z nim w układ mogą wziąć magiczny Ruch z dowolnej Roli lub coś podobnego;
- Zmiana postaci: Uhul może przybrać dowolną humanoidalną postać, ale zachowuje co najmniej jedną demoniczną cechę;
- Przyzwanie włóczni: włócznia pojawia się w dłoni Uhula na życzenie.

Ataki: z pięści (2 obrażenia wręcz); demoniczne szpony (4 obrażenia wręcz); żelazna kolczasta włócznia (5 obrażeń wręcz/z bliska, ciężka).

Pancerz: 1 pancerza (ogólnie trudno go zranić).

Słabości: konkretny wypędzający rytuał Wielkiej Magii (wymaga 7 ludzi, rzadkich kryształów, Użycia magii, by wygnać Uhula, zajmuje 4 godziny).

Pula obrażeń: 12 obrażeń.

KLASYCZNY WILKOŁAK

Człowiek może stać się wilkołakiem na dwa sposoby. Może zostać przeklęty (rytuałem **Wielkiej Magii**) lub zraniony, lecz nie zabity przez wilkołaka.

Wilkołaki co miesiąc przemieniają się w wilki w noc pełni i panoszą się, atakując wszelkie osoby i zwierzynę, na jaką się napotkają.

Choć wilkołak jest bardzo twardy w postaci wilka, nie leczy się szybciej niż człowiek. To oznacza, że wilkołaka zranionego w formie wilka można rozpoznać, rozglądając się za dnia za kimś z podobną raną.

Potwór: Bestia (motywacja: panoszyć się, niszcząc i zabijając).

Moce:

- Przemienia się w wilka: automatycznie, w każdą noc pełni księżyca;
- Nadnaturalna twardość: w postaci wilka rośnie jego pula obrażeń i pancerz.

Ataki: człowiek (jak zwykły); wilk – ugryzienia (2 obrażenia wręcz); wilk – rozrywanie (3 obrażenia wręcz, krwawe).
Pancerz: człowiek – nic; wilk – 1 pancerz.

Słabości: srebro, tojad.

Pula obrażeń: człowiek: 7 obrażeń; wilk: 18 obrażeń.

OD-RÓŻNIACZ

Byt z innego wymiaru, który karmi się tym, co czyni coś odróżnialnym od innych rzeczy. Wygląda jak lewitująca łuskowata istota o kotowatym kształcie. Porusza się łagodnie w powietrzu, a grawitacja się go nie ima. Gdy zabiera indywidualność czegoś, musi tego dotknąć i koncentrować się przez kilka sekund.

Łowcy mogą usłyszeć o przypadkach ludzi i przedmiotów znikających bez śladu. Tak naprawdę wciąż tu są, po prostu nikt nie potrafi ich odróżnić albo rozpoznać. Podczas śledztwa wspominaj o obecności niewyróżniających się ludzi i przedmiotów – to właśnie ofiary! Jeśli Łowca spróbuje ustalić imię lub wygląd takiej osoby, nie będzie w stanie (co powinno być dużą podpowiedzią na temat tego, co się dzieje!).

Potwór: Pożeracz (motywacja: pożerać ludzi).

Moce:

- Wyłączony z grawitacji: porusza się tam, gdzie chce, unosząc się w tempie chodzenia.

Ataki: Odebranie indywidualności (0 obrażeń, koncentracja, wręcz – patrz niżej).

Pancerz: brak.

Słabości: tożsamość (jeśli Łowcy jakoś nadadzą mu nazwę, mogą go zabić; to wymaga **Wielkiej Magii** lub bardzo kreatywnego planu); wygnanie (może zostać trwale odesłany do rodzimego wymiaru).

Pula obrażeń: 7 obrażeń.

Nowe Ruchy:

Odebranie indywidualności: dotykając czegoś, od-różniacz zabiera aspekty danego bytu, które pozwalają odróżnić go od innych tego samego rodzaju. Byty pozbawione indywidualności pozostają całością, więc Łowcy mogą używać takich przedmiotów, rozmawiać z takimi osobami itp. Nie da się jednak przypomnieć sobie czegokolwiek, co pomoże znowu znaleźć tę osobę lub przedmiot (tylko **Użycie magii** lub **Wielka Magia** zawieszą ten efekt). Za każdym razem, gdy ofiarą tego Ruchu pada Łowca, zabierz coś, co go wyróżnia – imię lub element wyglądu. Gdy zniknie imię i wszystkie opcje wyglądu, Łowca został zupełnie pozbawiony swojej indywidualności. Odzyskanie utraconych elementów będzie wymagało Wielkiej Magii.

CZUPAKABRY

Historycznie rzecz ujmując, czupakabry to stwory ze stosunkowo młodej legendy miejskiej, która pojawiła się w Portoryko w latach 90. XX wieku. Może po prostu wtedy zaczęły nas odwiedzać?

Czupakabry to wychudłe, psowate, kolczaste stworzenia pijące krew. Są znane głównie z ataków na zwierzęta hodowlane, ale z chęcią pożywią się na człowieku, gdy zdarzy się okazja.

Pojedyncze czupakabry nie są zbyt groźne dla drużyny Łowców. Często jednak pojawiają się masowo, a ich plaga spada na całe regiony.

Potwór: Pożeracz (motywacja: pożerać ludzi).

Moce:

- Krok przez noc: czupakabra może zniknąć w ciemności, przechodząc do swojego leża. Nie da się jej wytropić – w ogóle nie szła przez przestrzeń dzielącą ją od legowiska.

Ataki: ugryzienie (1 obrażenie wręcz); wysysanie krwi (2 obrażenia w zwarciu, najpierw musi ugryźć).

Pancerz: brak.

Słabości: światło słońca; złapanie (jeśli uda ci się odciąć je w jakimś miejscu, nie mogą kroczyć przez noc i można je zabić).

Pula obrażeń: 5 obrażeń.

POLSKIE POTWORY

Dodatkowe istoty stworzone na potrzeby polskiej wersji podręcznika.

BORUTA

Arcypolski diabeł pochodzący z Łęczycy. Kocha mamić ludzi i sprowadzać ich na złą drogę, potrafi w tym celu przybierać postać rozmaitych zwierząt. Niektórzy mówią, że niegdyś był leszym, a teraz albo tylko udaje diabła, albo stał się nim dzięki paktowi z piekielnymi potęgami. Boruta lubi grać drobnego, nieszkodliwego psotnika, ale potrafi zepsuć komuś życie i jest bardzo wpływowy wśród różnych polskich stworów – kto wie, może chce zostać ich królem?

Ten diabeł może być Głównym Złym w Wątku opisującym sieć intryg kilku krajowych Potworów.

Potwór: Władca (motywacja: opanowywać i kontrolować).

Moce:

- Drogomyl: jeśli ktoś **zejdzie z wytyczonej drogi**, by podążać za Borutą lub szukać go, może na nią wrócić tylko dzięki udanemu rzutowi na **Badanie tajemnicy** lub **Ogarnianie problemu**; może się to tyczyć zarówno dosłownych, jak i metaforycznych „dróg";
- Duszyczkę poproszę: w zamian za duszę Boruta może zapewnić rozmaite korzyści – takie, jakie daje Ruch **Pakt z diabłem** Łotrzycy;
- Miejscowy: gdy Łowca **próbuje dowiedzieć się czegoś o Borucie** na ziemi łęczyckiej i nie uda mu się rzut na związany z tym Ruch, sama okolica może go ukarać – rośliny, zwierzęta lub zabytki zrobią mu krzywdę zadającą 2 obrażenia;
- Zmiennokształtny: może **przybrać postać** wielkiego ptaka, rogatej ryby, czarnego konia, sowy i wilka, a być może inne.

Ataki: w formie diabła uderzenie (2 obrażenia wręcz, siłowe); w formie zwierząt różne ataki (3 obrażenia wręcz, krwawe).

Pula obrażeń: 12 obrażeń. Pancerz: 1 pancerz (trudno go zranić).

Słabości:

- Z dala od domu: poza ziemią łęczycką (do której historycznie należy też Łódź) można go normalnie zabić, więc wyprawiając się w obce strony, zawsze jest bardzo ostrożny.
- Ki czort?: jeśli ktoś ustali, czym dokładnie jest Boruta, będzie mógł stworzyć rytuał Wielkiej Magii zdolny go trwale spętać lub zniszczyć.

LESZY

Pan i obrońca lasu, którego wzrost w ludzkiej formie zależy od wysokości drzew, którymi się opiekuje. Potrafi też objawiać się w postaci różnych zwierząt lub szalejącego w lesie wiatru. Leszy nie są z natury wrodzy ludziom, ale mszczą krzywdy, jakie spotykają ich domeny, a w dzisiejszych czasach bardzo łatwo mogą uznać, że każdy człowiek stanowi zagrożenie dla lasu. Leśniczy od wieków składali leszym ofiary i ktoś może wykorzystać związane z tym rytuały, by przyzwać tę istotę w złym celu.

Potwór: Kat (motywacja: karać winnych).

Moce:

- Pan lasu: Łowca, który chce pierwszy raz otwarcie sprzeciwić się danemu leszemu lub zrobić mu krzywdę na terenie jego lasu, musi **Działać pod presją**;
- Pomoc zwierząt: walcząc w swoim lesie, leszy może **wezwać na pomoc okoliczne zwierzęta**. Nie liczą się one jako osobny Poplecznik, po prostu zwiększają jego pancerz i obrażenia od wszystkich ataków o 1;
- Zmiennokształtny: może **przybrać postać** wielkiego zwierzęcia z dowolnego gatunku, który żyje w jego lesie, bądź porywistego wiatru.

Ataki: w formie człowieka uderzenie (2 obrażenia wręcz); w formie zwierząt różne ataki (4 obrażenia w zwarciu i wręcz); w formie wiatru potężny podmuch (3 obrażenia z bliska, siłowe).

Pula obrażeń: 13 obrażeń. Pancerz: 1 pancerz (korowata skóra).

Słabości: Las: zniszczenie lub poważne uszkodzenie lasu leszego (np. pożar) sprawiają, że da się go zabić.

POŁUDNICA

Te zjawy czasami pojawiają się w południe na polach i otwartych przestrzeniach – ostatnio często na dużych parkingach. Dręczą ludzi, sprowadzając na nich obłęd albo okrutny, prowadzący do udaru lub nawet śmierci gorąc. Tradycyjnie wierzyło się, że to duchy kobiet zmarłych tuż przed lub po ślubie, ale tak naprawdę każdy, kto ginie w południe życia, w pełni sił i mając jakieś niedokończone sprawy, może powrócić jako takie mściwe widmo. Jego celem jest przede wszystkim okaleczyć tych, którzy mają wielkie plany i dużo życia przed sobą – dzieci, młode pary czy ludzi sukcesu.

Potwór: Dręczyciel (motywacja: ranić i przerażać).

Moce:

- Obłędny gorąc: południca może zesłać na kogoś gorąc odbierający zmysły i utrudniający właściwy osąd sytuacji – Statyści w takiej sytuacji zachowują się nieracjonalnie, a Łowcy otrzymują ciągłe -1 do wszystkich ruchów. Zimna kąpiel w ciągu godziny od nałożenia tej klątwy ściąga ją, potem pomoże tylko **Wielka Magia**.

Ataki: parzący dotyk (3 obrażenia w zwarciu i wręcz, ogniste, ignorujące pancerz).

Pula obrażeń: 8 obrażeń. Pancerz: 2 pancerza, magiczny (niematerialna, trudno ją zranić).

Słabości:

- Chłód: magiczny lub zdolny ominąć pancerz południcy, chłód może ją zniszczyć.
- Niedokończone sprawy: pozwolenie południcy na zrobienie tego, czego nie zdążyła zrobić za życia, przerywa jej przeklętą egzystencję i odsyła w zaświaty.

UPIÓR

Słowiański wampir, który może pełnić w twoich Tajemnicach dwie funkcje. Z jednej strony jest nieco dzikszy od swojego odpowiednika z kultury anglosaskiej, świetnie więc nadaje się do historii, w których na nieumarłego trzeba zapolować i w grę nie wchodzą negocjacje, długie rozmowy przy świecach czy popularne ostatnio romanse z krwiopijcami.

Z drugiej jednak romantyzm, a zwłaszcza *Dziady*, przynosi obraz upiora jako przeklętego i przykutego do ziemi jakąś wielką niedokończoną sprawą – podobnego bardziej do rewenanta czy ducha niż do wampira. Ponieważ samodzielnie ustalasz prawdę o Potworach w danej kampanii, możesz śmiało wybrać, która wersja upiora będzie ci bliższa. Może upiory są co do jednego dzikie i krwiożercze, a Mickiewicz starał się przedstawić je jako łagodniejsze, bo krył projekt wyhodowania sfory tych nieumarłych i wspomożenia nią powstania? A może *Dziady* nie wspominają, że długotrwałe życie pod upiorną klątwą powoduje zanik ludzkich odruchów i czyni z nieszczęśnika potwora?

Potwór: Bestia (pragnienie: panoszyć się, niszczyć i zabijać) lub Kat (pragnienie: karać winnych).

Moce:

- Kły w duszę: człowiek, która stanie się niestabilny przez atak kłami upiora, rzuca +Spokój; Przy 10+ nic się nie dzieje, przy 7–9 zaczyna się do niego stosować **klątwa** z Roli Potwór – **Żerowanie** (krew) albo **Czysta pasja** (rządząca Upiorem emocja), zależnie od działania Upiorów w danej kampanii – która znika po pierwszej sytuacji, gdy zaszkodzi przeklętemu; przy porażce ofiara jest przeklęta w ten sam sposób, dopóki jest niestabilna, a niestabilność jej ran może odczynić tylko **Wielka Magia**;
- Księżycowy wędrowiec: w bardziej romantycznej wersji upiór może istnieć tylko w nocy lub nawet tylko w konkretne noce roku; znacząco utrudnia to jego funkcjonowanie, lecz poza tymi okresami zaszkodzenie mu lub wezwanie go jest możliwe tylko dzięki **Wielkiej Magii**;
- Nadludzka siła: upiór jest silniejszy od zwykłych ludzi.

Ataki: uderzenie (3 obrażenia wręcz), kły (2 obrażenia w zwarciu, krwawe, wyssanie życia).

Obrażenia: 10 obrażeń. Pancerz: 1 pancerz (stwardniała skóra).

Słabości:

- Taki trochę wampir: w różnych kampaniach upiory mogą mieć różne klasyczne słabości wampirów – słońce, wodę święconą, symbole religijne, bieżącą wodę, kołek w serce itp.
- Dziady: jeśli ktoś zawezwie upiora w ramach rytuału Dziadów, ten musi przybyć. W niektórych wypadkach można wtedy odesłać go na dobre, poznając i symbolicznie zaspokajając jego potrzebę. Komunikacja z nim podczas takiego rytuału może wymagać testu **Użycia magii**, jeśli Upiór na co dzień nie stosuje ludzkiej mowy.

POPLECZNICY

Poplecznicy mogą być istotami nadnaturalnymi (może słabszymi przedstawicielami gatunku Potwora) lub zwykłymi ludźmi (pomagającymi Potworowi dobrowolnie lub nie). Mogą być też pracującą razem grupą.

Poplecznicy pomagają Potworowi i działają przeciwko Łowcom.

Istnieje dziesięć typów Popleczników:

- Kultysta (motywacja: uratować własną skórę za wszelką cenę);
- Osiłek (motywacja: zastraszać i atakować);
- Plaga (motywacja: roić się i niszczyć);
- Prawa ręka (motywacja: wspierać Potwora);
- Renfield (motywacja: kierować ofiary ku Potworowi);
- Strażnik (motywacja: zagradzać drogę lub coś chronić);
- Zabójca (motywacja: zabić Łowców);
- Zdrajca (motywacja: zdradzać ludzi);
- Złodziej (motywacja: kraść i przekazywać Potworowi);
- Zwiadowca (motywacja: śledzić, obserwować i donosić).

Opracuj wszystkie elementy, których będziesz potrzebować:

- sporządź opis;
- wybierz typ (i związaną z nim motywację);
- zapisz wszystkie jego nadnaturalne moce, jeśli jakieś ma;
- zapisz słabości, jeśli jakieś ma;
- określ jego ataki: ile obrażeń zadają (zwykle 2–4), jaki mają zasięg, czy potrzebują innych cech;
- określ wartość pancerza;
- określ pulę obrażeń, które może przyjąć, zanim umrze (zwykle 8–12);
- opcjonalnie stwórz nowe Ruchy dla mocy Poplecznika.

Możesz tworzyć silniejszych Popleczników, gdy Łowcy będą doświadczeni i sprawni – to działa tak samo jak w przypadku Potworów.

Pamiętaj, że Poplecznicy mogą być nie tylko jednostkami, ale też grupami nieodróżnialnych wrogów. Gdy tworzysz Poplecznika-grupę, jego pula obrażeń mówi, ile obrażeń potrzeba, by zabić lub rozproszyć całą grupę.

PRZYKŁADOWI POPLECZNICY

Oto dwa przykłady demonstrujące sposoby na tworzenie Popleczników, którzy nie są po prostu słabszą wersją Potwora.

RÓJ HOMUNKULUSÓW

Ten rój składa się z wielu małych stworzeń. Golemantka stworzyła je z części ciał zmarłych. Służą jej za zwiadowców i strażników, gdy buduje ona ich większe i silniejsze wersje.

Wyglądają okropnie: trochę mięśni, kawałki kości, części narządów, oko albo trzy jakoś połączone we względnie sensowny kształt o rozmaitej liczbie nóg, szponów i zębów. Nie są sprytne ani zbyt silne w pojedynkę.

Poplecznik: Osiłek (motywacja: zastraszać i atakować).

Ataki: w pojedynkę atakują za 1 obrażenie (jeśli są wielkości szczura) lub 2 obrażenia (jeśli kota; większych jeszcze nie ma), a gdy atakują jako grupa, wyprowadzają atak obszarowy za 3 obrażenia; zasięg to zawsze wręcz/w zwarciu.

Pula obrażeń: 7 obrażeń rozproszy rój. Każde obrażenie zabija jednego lub dwa homunkulusy.

BARMAN CHUCK

Chuck to dobry znajomy Łowców z ich ulubionego baru. Zawsze chętnie postawi im kilka darmowych piw i posłucha, jak zwierzają się ze swoich problemów. Niestety Chuck dorabia na boku, przekazując informacje największym wrogom Łowców.

Poplecznik: Zdrajca (motywacja: zdradzać ludzi).

Chuck jest przyjazny i odrobinkę zbyt hojny. Nie zrobi niczego szkodzącego Łowcom otwarcie, ale uczyń go odrobinkę milszym, niż potrzeba. I uznaj, że Potwór wie o wszystkim, co mówią Chuckowi (oraz że potrafi wypełnić luki w ich opowieści wynikające z tego, że mówili do „cywila").

Chuck to zwykły człowiek. Nie ma specjalnych mocy, ataków czy pancerza.

STATYŚCI

To ludzie, którzy utrudniają Łowcom rozwiązanie Tajemnicy, często niechcący.

Myśl o swoich Celach i Przykazaniach, gdy tworzysz Statystów. Zadbaj, by każde z nich chciało czegoś od Łowców. Najlepiej działa coś prostego, jak *Odejdźcie i dajcie mi spokój* albo *Uratujcie mnie*.

W każdej Tajemnicy przydaje się kilku częściowo określonych Statystów mających tylko imię i typ. Mając ich, możesz po prostu wykorzystać ich opisy, gdy Łowcy chcą pogadać z kimś nieprzewidzianym (a szczegóły uzupełnisz dopiero wtedy).

Dziewięć typów Statystów to:

- Detektyw (motywacja: wykluczać wyjaśnienia);
- Niewinny (motywacja: zrobić to, co słuszne);
- Ofiara (motywacja: narażać się na niebezpieczeństwa);
- Plotkarz (motywacja: rozsiewać plotki);
- Pomocnik (motywacja: dołączyć do polowania);
- Sceptyk (motywacja: zaprzeczać nadprzyrodzonym wyjaśnieniom);
- Świadek (motywacja: ujawniać informacje);
- Urzędnik (motywacja: być podejrzliwym);
- Wścibski (motywacja: wtrącać się w cudze plany).

Opracuj szczegóły, których potrzebują Statyści:

- imię;
- opis;
- typ i motywację Statysty, które sugerują, czego osoba może chcieć od Łowców;
- opcjonalnie nowy Ruch.

PRZYKŁADOWI STATYŚCI

Oto kilkoro przykładowych Statystów. Są opisani trochę bardziej szczegółowo, niż jest to potrzebne w pojedynczej Tajemnicy. Taki poziom opisu przydaje się dla Statystów, którzy będą powracającymi postaciami.

HARVEY JONES, BADACZ POTWORÓW

Badacz teorii spiskowych i kryptozoolog, któremu mało brakuje do założenia foliowej czapeczki. Jeśli w drużynie jest Spiskolożka z Ruchem **Znajomi z Sieci**, może znać Harveya (zapewne pod jednym z jego pseudonimów).

Statysta: Detektyw (motywacja: wykluczać wyjaśnienia).

Jeśli w miasteczku Harveya działa Potwór, będzie badał tę sprawę. Zapewne będzie przeszkadzał Łowcom – zarówno wprost, jak i irytując innych ludzi, zanim Łowcy do nich dotrą. Wobec Łowców będzie podejrzliwy (może nawet uzna, że to Faceci w Czerni).

Można też spotkać go, gdy bada tajemnicę z dala od domu. Może zainteresować się tym samym śladem co Łowcy i zrozumieć, że to sprawka Potwora.

CHRISTINE FLEMING, KTÓRA CHCE POMÓC

Christine to współczująca osoba, która zauważy, gdy którekolwiek z Łowców dźwiga jakiś emocjonalny bagaż, i będzie chciała go odciążyć. Zawsze lepiej wszystko przegadać, no nie?

Statystka: Niewinna (motywacja: zrobić to, co właściwe).

Użyj Christine, by dać Łowcom nietypowe zmartwienie: kogoś chcącego udzielić im amatorskiej pomocy psychologicznej w związku z tym, co wydaje się ich emocjonalnymi problemami (a prawdopodobnie wypatrzy co najmniej dwoje członków drużyny, którzy wydadzą jej się w ten sposób zranieni).

MIEJSCA

Zagrożeniami są miejsca ważne dla Tajemnicy. Określ typ Miejsca dla wszystkich lokacji, które prawdopodobnie będą ważne w trakcie Tajemnicy. Możesz dodać typ Miejsca nawet w trakcie gry, gdy jakaś lokacja stanie się przestrzenią akcji lub ważnych wydarzeń.

Warto pamiętać, że typy opisują rzeczy, które mogą dziać się w Miejscach, a nie ich faktyczną postać. Restauracja może być Skrzyżowaniem, bo ludzie się tam spotykają. Inna może być Wylęgarnią, bo na zapleczu są przyzywane istoty spoza świata. Wybierając typ Miejsca, myśl o tym, czym ono jest emocjonalnie, symbolicznie i funkcjonalnie, a nie dosłownie.

Miejsca mogą należeć do jednego z dziesięciu typów:

- Skrzyżowanie (motywacja: doprowadzać do spotkań);
- Pułapka (motywacja: krzywdzić intruzów);
- Leże (motywacja: skrywać potwory);
- Forteca (motywacja: odmawiać wstępu);
- Wylęgarnia (motywacja: tworzyć zło);
- Biblioteka (motywacja: ujawniać informacje);
- Laboratorium (motywacja: tworzyć niezwykłość);
- Labirynt (motywacja: rozdzielać i mieszać szyki);
- Więzienie (motywacja: niewolić i nie pozwalać wyjść);
- Dzicz (motywacja: zawierać coś ukrytego);

Określ wszystkie informacje, których potrzebują Miejsca:

- nazwę;
- opis;
- typ Miejsca i motywację;
- opcjonalnie mapę;
- opcjonalnie nowy Ruch lub Ruchy.

PRZYKŁADOWE MIEJSCA

Oto dwa przykłady pokazujące, jak możesz używać Miejsc jako zagrożeń. Tak jak w przypadku Statystów jest tu trochę więcej szczegółów, niż potrzeba typowemu Miejscu w Tajemnicy: tyle potrzebujesz opisać, jeśli miejsce stanie się centralną częścią Tajemnicy lub będzie powracać w kolejnych.

BRAMA CIEMNOŚCI

To Miejsce, które może być centrum Tajemnicy (lub Wątku).

Wielki, starożytny portal, w którego skład wchodzi okrągły, porośnięty trawą obszar otoczony trzema ogromnymi głazami pokrytymi tajemnymi runami.

Miejsce: Biblioteka (motywacja: ujawniać informacje).

Choć portal wygląda groźnie, sam z siebie nie jest niebezpieczny. Opisy tego miejsca i rozszyfrowanie wyrytych tu run powiedziało Łowcom wiele o tym, co się dzieje. Jeśli portal zostanie aktywowany, Miejsce może zmienić się w Wylęgarnię lub Laboratorium.

DOM

To czyjś dom: może Wybranki, Śmiertelnika lub Opętanej wciąż mieszkającej z rodziną. Jest bezpieczny, ale znajduje się tu też sprawiająca problemy rodzina.

Miejsce: Więzienie (motywacja: niewolić i nie pozwalać wyjść).

Nowy Ruch: gdy **tłumaczysz się przed rodziną z czegoś związanego z polowaniem na potwory**, rzuć +Urok. Efekty mogą być następujące:

- przy 10+ uspokajasz ich, ale być może niedługo trzeba będzie pomóc z jakimiś obowiązkami domowymi;
- przy 7–9 wiedzą, że nie mówisz całej prawdy, więc uspokajasz sytuację na teraz, ale będzie potrzebny jakiś wysiłek, by udowodnić, że jesteś dobrym dzieckiem; dostajesz też -1 do kolejnego użycia tego Ruchu;
- przy porażce przyłapują cię – masz wielkie kłopoty!

Zauważ, że ten Ruch odnosi się nie tylko do mieszkającego tu Łowcy. Czasami reszta też będzie musiała tłumaczyć się przed jego rodziną!

ODLICZANIE

By stworzyć Odliczanie, ustal, co by się stało w Tajemnicy, gdyby Łowcy nigdy nie przyszli z pomocą. Pamiętaj, że to tylko plan zdarzeń, które będą miały miejsce przed interwencją Łowców, a nazwy kolejnych kroków są metaforyczne.

Potem przydziel wydarzenia do tych kroków. Oto one:

- dzień;
- wieczór;
- zmierzch;
- zmrok;
- noc;
- północ.

ROZMACH TAJEMNICY

Odliczanie pozwala ci określić rozmach Tajemnicy.

W kameralnej, osobistej Tajemnicy wszystkie wydarzenia dotyczą tej samej osoby lub jej bliskiej rodziny i otoczenia.

W monumentalnej Tajemnicy skutki każdego kolejnego kroku dotykają większego obszaru. Jej Odliczanie może zacząć się od tropu dotyczącego jednego domu, dzielnicy lub miasteczka, a ostatnie kroki dotkną całego świata (lub wszechświata).

By stworzyć bardziej intensywną Tajemnicę, weź swoje przygotowane Odliczanie i przesuń wydarzenia przypisane do kategorii „Północ" na „Zmierzch" lub „Zmrok". Ustal, co się stanie później, by uzupełnić pozostałe punkty.

SZABLONY TAJEMNIC

Oto kilka prostych szkiców Tajemnic, w które da się szybko wepchnąć Potwora i wymyślić brakujące elementy. Użyj ich wprost, jeśli się śpieszysz, lub jako inspiracji do twoich własnych Tajemnic.

POLOWANIE NA ROBALE

Proste łowy na Potwora. Pasują do Potworów o nieskomplikowanych motywacjach – takich jak Pożeracz, Dręczyciel, Bestia lub Kat.

Trop: Doszło do jednego lub więcej morderstw, które wtajemniczeni od razu rozpoznają jako robotę nienaturalnego stworzenia.

Zagrożenia:

- Potwór;
- Miejsce: okolica;
- Miejsce: leże Potwora;
- co najmniej dwoje Statystów jako potencjalni świadkowie i ofiary (niektórzy sympatyczni, inni irytujący).

Odliczanie:

Dzień	Potwór znowu zabija.
Wieczór	Potwór znowu zabija (pomocnego Statystę).
Zmierzch	Potwór znowu zabija (irytującego Statystę).
Zmrok	Potwór porywa niewinne ofiary.
Noc	Potwór pożera wszystkich porwanych.
Północ	Potwór rośnie w siłę i nadnaturalne moce.

PLUGAWY RYTUAŁ

Potwór (lub zły ludzki czarnoksiężnik) planuje plugawy rytuał, który wypuści zgrozę na świat.

Trop: starożytna przepowiednia, wizja przyszłości lub rutynowe śledztwo mówi Łowcom, że zbliża się rytuał.

Zagrożenia:

- Potwór;
- jacyś Poplecznicy (w tym wspomniany czarnoksiężnik, jeśli go wprowadzisz);
- Miejsce (miejsce rytuału – prawdopodobnie Wylęgarnia);
- co najmniej jeden Statysta (potencjalna ofiara).

Odliczanie:

Dzień	Potwór/czarnoksiężnik przygotowuje miejsce rytuału.
Wieczór	Potwór/czarnoksiężnik zabija, by dostać coś potrzebnego w rytuale.
Zmierzch	Potwór/czarnoksiężnik porywa rytualną ofiarę (najlepiej Statystę lub Łowcę).
Zmrok	Rozpoczyna się rytuał.
Noc	Ofiara zostaje poświęcona.
Północ	Rytuał dokonuje się i zgroza zostaje wypuszczona.

DRUGIE DNO

Szablon Tajemnicy, która początkowo wygląda na dzieło jakiegoś Potwora, ale potem okazuje się, że inni szatani byli tu czynni (może chodzić o odmienny rodzaj tego stwora, a może o coś zupełnie innego).

Musisz wymyślić Potwora i ustalić, czemu jego działania początkowo wyglądają na coś innego. Czy celowo próbuje zmylić trop? Może to inny rodzaj stwora, mający odmienne cele i zwyczaje?

Trop: śmierć, która wtajemniczonym zdaje się sprawką konkretnego rodzaju Potwora.

Zagrożenia:

- Potwór;
- obszar, w którym dochodzi do ataków;
- wielu Statystów.

Odliczanie:

Dzień	Potwór atakuje kogoś w łatwy do błędnego zinterpretowania sposób.
Wieczór	Potwór robi coś sugerującego, że nie jest tym, na co wskazywały pierwsze poszlaki.
Zmierzch	Potwór atakuje kogoś w sposób totalnie niezgodny z tym, co sugerowały pierwsze poszlaki.
Zmrok	Ktoś widzi prawdziwą naturę Potwora i uchodzi z życiem.
Noc	Potwór zaczyna realizować swój prawdziwy plan.
Północ	Prawdziwy plan Potwora wchodzi w życie.

MIESZANIE W SCHEMATACH

Powyższe porady to przepis na zwykłą Tajemnicę do *Potwora Tygodnia*. Ale tworzenie w ten sposób wszystkich sesji stanie się nudne. By temu zapobiec, raz na jakiś czas coś pozmieniaj.

Oto kilka pomysłów na takie zmiany:

- Umieść w Tajemnicy dwa skłócone ze sobą Potwory. Może Łowcy będą mieli okazję sprzymierzyć się z jednym z nich w myśl zasady „wróg mojego wroga…"? A może trzeba powstrzymać *oba*?
- Wróć do osoby, miejsca lub Potwora, który szczególnie zapadł wam w pamięć. To dobry sposób na rozwijanie mitologii gry i rozbudowanie Wątków. Wracanie do już użytych elementów oznacza, że zaczynacie z jakimiś skojarzeniami i uprzedzeniami. Zadbaj, by mieć przy sobie notatki z poprzedniej gry i uaktualnić każde Zagrożenie – przemyśl, co zostało po staremu, a co się zmieniło.
- Nie ma żadnego Potwora. Być może sytuacja ma dziwne, ale naturalne wyjaśnienie, a może jakieś nadnaturalne zjawiska wokół pewnego obszaru (Miejsca-Zagrożenia) wymagają działań? Możesz nawet wprowadzić Potwora o pseudonaukowych podstawach (kontrolującego umysły grzyba czy zabójczą chorobę). Takie pomysły działają świetnie w grach inspirowanych *Z archiwum X* czy *Fringe: Na granicy światów*, gdzie ekipa bada dziwne zdarzenia, zamiast polować na potwory. Możesz rozpisać dziwne zjawisko tak, jakby było Potworem – razem z motywacją, mocami i atakami. Jako słabość wymyśl coś, co Łowcy muszą zrozumieć, by zapobiec zagrożeniu. Gdy Łowcy badają Tajemnicę, dowiadują się coraz więcej o pochodzeniu, działaniu i sposobach powstrzymania zjawiska.
- Nie ma Potwora, źródłem problemu są pomniejsi Poplecznicy. Tak może działać na przykład plaga wielkich pająków.
- Sesja, w której Łowcy nie są „w pracy", pozwoli rozwinąć relacje w drużynie oraz z ich przyjaciółmi i rodziną spoza ekipy.
- Fragment o jednostrzałach (strona 322) zawiera pomysły na bardziej intensywne, zamknięte Tajemnice, które możesz wprowadzić też do dłuższej kampanii.
- Tajemnica będąca jedną wielką retrospekcją może pokazać fragmenty historii drużyny (na przykład to, jak się spotkali, albo wzbudzające twoją ciekawość wydarzenia z przeszłości Łowców).
- Nie ma Statystów. W Tajemnicy tego rodzaju Łowcy mogą trafić do odległego miejsca, gdzie towarzyszy im tylko nadnaturalna groza. Nie będzie czasu na gadanie z normalnymi ludźmi, zajmie ich walka o życie.
- Odcinek komediowy. Stwórz głupawkową historię, być może

kpiącą sobie z Łowców i z ciebie. Możesz ukraść pomysł na odcinek komediowy z *Buffy, Angela* lub *Supernatural* i zmienić je, by stworzyć własną wersję.

- Tajemnica bezpośrednio wynikająca z wydarzeń w jednym z twoich wątków. Pomoże ona zbudować większą historię i może uświadomić Łowców w sprawie szerszych problemów.
- Zabójcza Tajemnica, pod którą wszyscy gracze tworzą nowych Łowców mających tylko 1 lub 2 punkty Fuksa. Wykorzystaj zmiany pod jednostrzały (strona 322) i postaraj się zabić wszystkich. Te wydarzenia mogą stać się tłem Tajemnicy dla głównej drużyny Łowców lub pokazać coś z Wątku, czego jeszcze nie dostrzegli.
- Możesz przedstawić Łowcom Tropy dwóch (lub więcej) Tajemnic i dać im zdecydować, którą się zajmą. To trudny wybór o wysokich stawkach, zwłaszcza, jeśli Łowcy widzą powiązania Tajemnic z różnymi złowrogimi planami, które chcą powstrzymać (to jest twoimi Wątkami). Gdy rozwiążą pierwszą Tajemnicę, musisz zdecydować, jak pogorszyły się inne sytuacje: Odliczania mogły pójść do przodu trochę albo bardzo. Zdecyduj w oparciu o swoje Cele, Przykazania i to, co masz zawsze mówić.

A tak poza tym możesz rozpisać dowolny fajny pomysł jako listę Zagrożeń i będzie dobrze.

SESJE I TAJEMNICE

Większość Tajemnic zajmuje jedną sesję gry – spotykacie się na popołudnie albo wieczór i rozgrywacie zamkniętą historię. Oczywiście jest wiele innych opcji, jeśli ta nie pasuje waszej grupie.

Niektóre drużyny z konieczności grają krócej i być może będziecie musieli rozbijać każdą Tajemnicę na dwie albo trzy sesje.

A z drugiej strony: jeśli macie więcej czasu na grę albo szybko przebijecie się przez Tajemnicę, może uda Wam się rozegrać dwie za jednym zamachem.

WIELOCZĘŚCIOWE TAJEMNICE

Możesz tworzyć dwuczęściowe Tajemnice lub nawet dłuższe, powiązane serie.

Dwuczęściową stwórz jak zwykłą, przy czym koniec pierwszej (pokonanie Potwora i/lub ujawnienie sekretu) prowadzi do drugiej. Dzięki temu możesz skończyć wstrząsającą rewelacją i powiedzieć wszystkim „ciąg dalszy nastąpi…". Jeśli sesja akurat tak się ułoży, może ci się udać skończyć cliffhangerem, ale nie możesz tego z góry zakładać.

Drugą Tajemnicę najlepiej tylko naszkicować i uzupełnić, gdy rozegracie pierwszą. Wtedy będziesz już wiedzieć, które Zagrożenia z pierwszej wciąż są aktywne, i dopasujesz rozwiązanie Tajemnicy do tego, co Łowcy wcześniej zrobili.

Czasami dokończenie Tajemnicy zajmie dłużej, niż się spodziewaliście. Wtedy możesz przerwać w środku akcji i powiedzieć „ciąg dalszy nastąpi…". Przed kolejną sesją przejrzyj nierozegrane elementy Tajemnicy i zmień je w zgodzie z tym, co już się wydarzyło, a potem grajcie od momentu, w którym przerwaliście.

DŁUŻSZE SERIE TAJEMNIC

Tak samo buduje się dłuższe serie powiązanych Tajemnic. Taka seria dobrze pasuje do Wątku – możesz wprowadzać kolejne Tajemnice z niej raz na jakiś czas tak samo, jak *Z archiwum X*, *Buffy* czy *Fringe* wplatają jeden czy dwa odcinki o głównej fabule w ciąg zwyczajnych „potworów tygodnia".

Oczywiście im bardziej powiązane Tajemnice, tym mniej możesz z góry założyć. Nie wiedząc, co Łowcy zrobią w nadchodzących historiach, musisz zaplanować te dalsze bardziej mgliście. Potwór, który ma być kluczowy później, może zginąć wcześnie, więc reaguj elastycznie i przygotuj się na zmienianie planów w zależności od tego, co zdarzy się w grze.

NIEOBECNOŚCI

Zakładam, że kampanię tworzy stała grupa ludzi spotykająca się, by rozegrać ciąg Tajemnic. Życie nie zawsze na to pozwala.

Jedną z przewag struktury opartej na Tajemnicach jest to, że część graczy może ominąć sesję bez większego problemu. Możecie po prostu powiedzieć: *Owen w tym tygodniu poluje na własną rękę i nie może wam pomóc z tą sprawą*. Gdy gracz znowu się pojawi, możesz go spytać, co robił z dala od drużyny (albo napisać do niego tajemniczy list, który to ustali).

TAJEMNICZE LISTY

Tajemnicze listy to rozwiązanie dające Łowcom informacje otwierające nową Tajemnicę i pozwalające zacząć sesję z przytupem. Są szczególnie przydatne, gdy:

- prowadzisz na konwencie;
- ktoś przegapił sesję i trzeba na powrót włączyć go w akcję;
- akcja w grze zwolniła;
- po poprzedniej sesji zostały niedokończone sprawy;
- chcesz dać Łowcom wskazówki co do Tajemnicy;
- chcesz zacząć grę, gdy Łowcy są już w akcji.

List powinien krótko przypomnieć Łowcy, co wydarzyło się poprzednio i na czym skończyliście. Dodaj do tego nowe informacje, które chcesz przekazać Łowcy. Może to być na przykład Trop obecnej Tajemnicy i jakieś informacje, które już odkrył.

Potem umieść Ruch, na który Łowca będzie musiał rzucić (lub wybrać opcję z listy). Ten Ruch powinien dostarczyć przydatnych informacji, wrzucić Łowcę w wir akcji lub zrobić obie te rzeczy.

Oto fragmenty listów, które wykorzystałem w konwentowym scenariuszu. Drużyna jest w nawiedzonym domu, próbuje wypędzić poltergeista.

Ruch na znajdowanie informacji:

Oczywiście, że zbadałaś historię tych nawiedzeń przed misją. Rzuć +Dziw, by zobaczyć, co znalazłaś lub ustaliłaś. Przy 10+ zadaj mi 2 z tych pytań, przy 7–9 jedno. Przy porażce możesz spytać i tak, ale musiałaś zrobić coś niebezpiecznego, by się tego dowiedzieć. Powiem ci, co to było. Pytania, które możesz zadać:

- *Co słychać na forach i listach mailingowych kryptozoologów i łowców duchów?*
- *Znalazłam na lustrze wiadomość napisaną krwią. Co mówiła?*
- *Co zauważyłam, gdy spojrzałam na mapę?*

Ruch wrzucający w akcję:

Początkowa inspekcja domu poszła dobrze, ale potem wszystko zaczęło się psuć. Rzuć +Spryt i zobacz, co się stało. Przy 10+ wybierz dwa, przy 7–9 jedno:

- *masz poltergeista w pułapce na duchy;*
- *duży odłamek lustra nie jest wbity w twoją nogę (a więc jest, jeśli tego nie wybierzesz);*
- *wiesz, gdzie są niektóre pozostałe duchy.*
- *Przy porażce, cóż. Powiem ci, co idzie nie tak (wszystko).*

W obu Ruchach zapisałem opcje mówiące, co się dzieje poza obecną sytuacją. Pierwszy pokaże, że mapa jest ważna nawet wtedy, gdy graczka o nią nie spyta. „Inne duchy" z drugiego nie zostały wspomniane wcześniej, więc to pierwsza wskazówka, że w domu dzieje się coś więcej.

No i jest ta sformułowana jako przeczenie opcja z odłamkiem lustra. Łowczyni musi ją wybrać, jeśli chce uniknąć kłopotów – w przeciwnym razie z Ruchu wynika, że będzie ranna.

PRZYKŁADOWY TAJEMNICZY LIST

To kompletny list, który możesz wykorzystać jako wzór dla twoich. Jest przeznaczony dla Łowcy, którego nie było, bo gracz przegapił poprzednią sesję.

Drogi Carterze,

Pamiętasz, jak wziąłeś próbkę z tej istoty z jeziora do testów? Dostałeś wyniki od znajomego z policyjnego laboratorium. Zadaj mi jedno z tych pytań, by dowiedzieć się, co ci powiedziały:

- *Czy to jest spokrewnione z czymkolwiek, co już spotkaliśmy?*
- *Czy naprawdę to zabiliśmy?*
- *Jak to się łączy z tą staruszką… jak miała na imię, Janice? I co ci powiedziała?*

Nie widziałeś się z drużyną od tygodnia i chciałbym wiedzieć, co planowałeś i co osiągnąłeś. To kilka spraw, o których wiem, że chciałeś się nimi zająć:

- *sprawdzenie, gdzie mogli się ukryć Niewidzący;*
- *poszukiwania czaru, który może uleczyć Theresę;*
- *wykombinowanie paru tych „zabijających wszystko" kul od tego niepokojącego gościa.*

Jeśli jest coś, co chcesz dodać do tej listy, śmiało o to zapytaj. Powiem ci, czy to możliwe (wszystko, co da się zrobić w tydzień, powinno pasować).

Rzuć +Spryt, by ustalić, ile zrobiłeś:

- *przy 10+ wybierz dwie sprawy jako załatwione, przy 7–9 tylko jedną;*
- *przy porażce możesz i tak wybrać jedną sprawę, ale załatwianie jej wpędziło cię w kłopoty – zaczniemy dzisiaj od wyciągnięcia cię z nich.*

Buziaki, twój Strażnik.

W tym liście widzisz: przypomnienie, okazję do dowiedzenia się czegoś o większej fabule, nowy Ruch dający Łowcy użyteczne informacje o fabule i drugi nowy Ruch pozwalający Łowcy realizować jego cele.

PROWADZENIE KOLEJNYCH TAJEMNIC

To działa prawie tak samo jak w przypadku pierwszej. Jest tylko kilka różnic.

NA POCZĄTKU KAŻDEJ SESJI

Jeśli to nowa Tajemnica, niech każdy z Ruchem aktywowanym na początku Tajemnicy wykona go teraz.

Zmieńcie obrażenia Łowców w zależności od czasu na zdrowienie:

- jeśli mieli czas na leczenie i odpoczynek, wymazują wszystkie obrażenia;
- jeśli zaczynacie tuż po końcu poprzedniej Tajemnicy, wymazują jedno obrażenie.

ROZGRYWANIE TAJEMNICY

Robisz to samo, co za pierwszym razem, tylko nie musisz zadawać tylu pytań.

Gdy kampania się rozwija, jest więcej przestrzeni na interakcje ze zwykłymi ludźmi, walki z trudniejszymi Potworami lub dużymi grupami Poplecznikó w i tego typu rzeczy.

Dobrze też drążyć różne tematy, zwłaszcza takie, które trzymają drużynę razem. Powiedzmy, że Łowcy nie zgadzają się co do tego, jak zająć się przeszkadzającym im Statystą. To ciekawe: warto na to nacisnąć i zobaczyć, co się stanie w bardziej intensywnej sytuacji. Użyj tych napięć i stawiaj Łowców w chwilach, w których muszą podejmować podobne decyzje. To nie szkodzenie im, a bycie ich fanem. Bycie fanem oznacza interesowanie się tym, co się stanie, gdy Łowcy będą musieli podejmować trudne decyzje.

I możesz grać z nimi twardo. Łowcy są kozaccy i mają mnóstwo różnych sposobów na unikanie obrażeń i trzymanie się przy życiu. Niech więc twoje Potwory i Poplecznicy uderzają w nich tak mocno, jak tylko potrafią. Śmiało twórz silne Potwory i dawaj im ataki, które mogą łatwo zabić Łowcę. Polowanie na potwory nie ma być łatwe ani bezpieczne.

Nie interesuje nas to, by Łowcom wszystko szło jak z płatka. Dużo fajniej jest stawiać ich w złym położeniu, by zachwycić się tym, jak z niego wychodzą, i dawać im trudne wybory, by zobaczyć, w co naprawdę wierzą i co są gotowi zrobić.

NA KONIEC KAŻDEJ SESJI

Na końcu każdej sesji pamiętaj o pytaniach:

- Czy rozwiązaliśmy obecną tajemnicę?
- Czy ocaliliśmy kogoś przed pewną śmiercią lub czymś gorszym?
- Czy dowiedzieliśmy się czegoś nowego i ważnego o świecie?
- Czy dowiedzieliśmy się czegoś nowego i ważnego o jednym z Łowców?

Jeśli odpowiecie „tak" na jedno lub dwa pytania, każdy Łowca zaznacza jedno pole doświadczenia. Jeśli na trzy lub cztery, każdy Łowca zaznacza dwa.

PODSUMOWANIE: SESJA STRAŻNIKA

- Zmniejszcie obrażenia Łowców w związku z leczeniem po poprzedniej Tajemnicy. Jeśli był na nie czas, wszystkie obrażenia są uleczone, jeśli zaczynacie tuż po, każdy leczy tylko 1 obrażenie.
- Niech Łowcy, którzy mają Ruchy aktywujące się na początku Tajemnicy, wykonają je.
- Przedstaw Łowcom Trop.
- Daj im badać Tajemnicę.
- Zadawaj pytania.
- Zapisuj wszystko, co możesz.
- Nasyć grozą to, co odkrywają. Stawiaj przed nimi problemy, by rozwiązując je, mogli pokazać, jak fajni są.
- Naciskaj na punkty zapalne w relacjach między Łowcami i Łowców ze Statystami.
- Gdy spotkają kogoś, kogo nie przygotowałeś, nadaj mu imię i typ Statysty (zwykle **Świadek** lub **Ofiara**).
- Gdy odwiedzą miejsce, którego nie przygotowałeś, opisz je i nadaj mu typ Miejsca.
- Spraw, by sceny walk i akcji były ekscytujące.
- Gdy Łowca obleje rzut, przypilnuj, by zaznaczył doświadczenie.
- Gdy dowolna postać otrzymuje obrażenia, użyj na niej Ruchu obrażeń.
- Przeprowadź konfrontację z Potworem! Miejmy nadzieję, że Łowcy wygrają.
- Zadaj pytania na koniec sesji, by sprawdzić, czy każdy zaznacza zero, jeden czy dwa punkty doświadczenia.
- Przemyśl, jak wydarzenia z Tajemnicy wpłyną na twoje Wątki i dalsze Tajemnice. Uporządkuj notatki.

W MIARĘ GRANIA

Gdy rozgrywacie Tajemnice i rozwijacie historię drużyny oraz świat, warto pamiętać o kilku sprawach.

NA KONIEC KAŻDEJ TAJEMNICY

Rób to samo co na koniec pierwszej:

- uporządkuj notatki z niej;
- porozmawiaj ze wszystkimi o tym, jak wyszło, sprawdź, czy mają plany na to, co robić dalej, lub pomysły na później;
- pomyśl, czy Tajemnica dała ci nowe pomysły do istniejących Wątków lub podsunęła nowy.

PRZEMYŚL WĄTKI

Po każdej Tajemnicy spójrz na swoje Wątki i pomyśl, co ujawniło się na sesji. jeśli wydarzyło się coś istotnego, uzupełnij Wątek o nowe, zmienione lub pokonane Zagrożenia.

Posuń naprzód Odliczania zgodnie z wydarzeniami z gry lub zza kulis. Zrób to, jeśli wydarzenia z Tajemnicy na to wskazują (na przykład Łowcy nie powstrzymali złowrogiego spisku) lub jeśli minęło tyle czasu, że kolejny punkt z Odliczania powinien się wydarzyć (na przykład w ciągu ostatnich miesięcy pojedyncze doniesienia o zombie stały się licznymi wieściami o ich napaściach).

Jeśli posuniesz naprzód Wątek przez wydarzenia zza kulis, kolejna Tajemnica powinna być o tym Wątku, by Łowcy mieli szansę powstrzymać jego dalszy rozwój.

Odliczanie w Wątku może też podsunąć ci pomysł na kolejną Tajemnicę, nawet jeśli nie będzie się on wiązał z postępem tego Odliczania.

TWORZENIE MITOLOGII

Gdy gra rozwija się wraz z kolejnymi Tajemnicami, rozbudowuj mitologię waszego świata: jego historię, logikę i reguły tłumaczące, czemu jest w nim tak, jak jest. Jakimi zasadami rządzi się magia? Czemu Potwory istnieją? Jaki charakter mają wielkie siły spiskujące przeciwko ludzkości? To powinno się rozwijać samo z siebie. W miarę rozbudowywania świata odkryjesz, że zastanawiasz się, czemu ten Potwór to zrobił albo czemu ten szalony przywódca kultu pragnie akurat tego. Odpowiedzi na takie pytania stworzą podstawę waszej mitologii.

By szło to łatwiej, miej pod ręką wszystkie elementy układanki, które powstały dla Tajemnic lub w trakcie gry. Nie wyrzucaj też kart Tajemnic. Szukaj niewyjaśnionych wątków, ciekawych zagrożeń, ważnych śmierci i innych elementów, do których być może warto wrócić.

Przyjrzyj się konsekwencjom każdej Tajemnicy: czy sugerują coś, co powinno wejść do waszej mitologii? Może odkryliście regułę działania magii lub powstawania Potworów? Albo to, jak te istoty działają lub jaki jest ich ostateczny cel?

Wątki i mitologia wspierają się wzajemnie. To, jak rośnie wasza mitologia, pokaże, w jaki sposób powinny się rozegrać Wątki. Z kolei one wskażą elementy, które powinny wejść w skład mitologii.

KONIEC GRY

Ta gra ma wbudowane wskaźniki postępu – rzeczy, które mogą ci powiedzieć, że historia jednego z Łowców lub nawet całej drużyny zbliża się do końca. Opowiem tu, jak znajdować znaki, że tak się dzieje, i co z nimi wtedy robić.

ROZWÓJ POSTACI

Podczas większości sesji wszyscy Łowcy zdobędą jedno lub dwa Rozwinięcia. Początkowo to nieszczególnie przekłada się na rozwój opowieści.

Gdy jednak Łowcy po pięciu Rozwinięciach będą mogli wybierać Rozwinięcia Zaawansowane, zbliżą się do szczytu swoich możliwości. Łowca, który wziął większość początkowych Rozwinięć i kilka Zaawansowanych, ma do dyspozycji liczne Ruchy i wszystko zwykle udaje się tak, jak tego chce.

Gdy Łowca osiągnie ten poziom, kieruj Wątki związane z nim ku zakończeniu. W zależności od tego, jak szybko Łowcy zdobywają w Twojej grze Rozwinięcia, spodziewaj się tej chwili po dziesięciu–dwudziestu sesjach.

No i wśród Zaawansowanych Rozwinięć jest „wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę". Jeśli ktokolwiek je wybierze lub poważnie to rozważa, to też znak, że historia tego Łowcy zbliża się do końca (choć historia całej drużyny niekoniecznie).

WYCZERPANIE FUKSA

Punkty Fuksa są kolejną miarą rozwoju opowieści. W miarę grania będą się stopniowo zużywać.

Jeśli Łowca wyczerpuje swoje ostatnie punkty Fuksa, to również świadczy o tym, że jego historia potrzebuje się domknąć. Jeśli nie, Potwór zabije go prędzej czy później (bo Łowca nie będzie mógł już zanegować otrzymanych obrażeń lub bo wykonasz przeciwko niemu twardy Ruch).

Niektóre Role aktywują dodatkowe efekty, gdy wydają Fuksa:

- gdy robi to Wybranka, musisz wprowadzić w grze coś związanego z jej przeznaczeniem;
- gdy robi to Łotrzyk, wnet pojawi się ktoś z jego przeszłości;
- gdy robi to Opętana, żądania jej Mrocznej strony rosną.

ZAJMOWANIE SIĘ WĄTKAMI

Kolejnym elementem gry związanym z jej kończeniem są twoje Wątki: jeśli domknęliście te, którymi Łowcy się najbardziej przejmowali (niezależnie od tego, czy powstrzymali zagrożenie, czy im się nie udało), najwyraźniej zbliża się czas zamknięcia kampanii.

INNE KWESTIE

Tempo rozwoju Łowców i Wątków to nie jedyna sprawa, którą warto wziąć pod uwagę przy kończeniu kampanii. Jeśli Łowca ginie i graczka tworzy kolejnego albo ktoś postanawia dodać drugą postać, nowostworzony Łowca zaczyna na początku rozwoju. To sprawi, że różne postaci będą sprawne w różnym stopniu. A jeśli Łowcy odchodzą na emeryturę, a do drużyny dołączają ich następcy, być może szykuje się długa saga.

JAK ZAKOŃCZYĆ GRĘ

Jeśli masz wrażenie, że gra zbliża się do kulminacji i rozwiązania, warto pogadać z resztą grupy i im to powiedzieć. Usłyszysz od nich, czy też tak uważają, czy może sądzą, że są jeszcze jakieś niedokończone sprawy.

Jeśli wszyscy zgadzacie się, że czas kończyć, zadbaj, by najbliższe Tajemnice do tego pasowały. Niech mają większy rozmach i stawki, upewnij się też, że rozwiążą ważne Wątki.

Jeśli reszta nie zgadza się, że czas kończyć, i chce grać dalej, warto zacząć myśleć o nowych Wątkach, aby zastąpić te, z którymi się mierzyliście, a może też o nowych Łowcach, którzy dołączą do drużyny.

JEDNOSTRZAŁY

Jeśli chcesz poprowadzić jedną, niezależną Tajemnicę (na przykład na konwencie albo jako odmianę od głównej kampanii), zrób to tak, jak opisałem poniżej.

JEDNORAZOWI ŁOWCY

Użyj tajemniczych listów, by przekazać informacje o tle wydarzeń, które Łowcy powinni znać. Możesz w nich zawrzeć też nowe reguły tworzenia Łowców (patrz niżej). Jeśli nie wybierasz konkretnych Ról, możesz napisać listy pod różne specjalności – na przykład jeden dla wojownika, jeden dla magika i jeden dla śledczego.

Łowcy powinni mieć na start mniej Fuksa: daj im 1-3 punkty (zależnie od tego, jak trudna ma być Tajemnica). Możesz pozwolić im na darmowe Rozwinięcie po stworzeniu Łowcy, by wynagrodzić mniej ratującego życie Fuksa.

Warto z góry wybrać pomysł na drużynę i od razu powiedzieć graczom, jaką grupą są i jak ona działa. Możesz uczynić niektóre Role obowiązkowymi, wspomnieć inne, które pasują, a jakichś zakazać. Jeśli na przykład twój pomysł kręci się wokół Profesjonalistki, Wtajemniczona może tu nie pasować – nie proponuj grania tą Rolą.

Zdecydowanie radzę, by wszyscy stworzyli swoich Łowców sami (nawet jeśli ograniczasz liczbę dostępnych typów). Podejmowanie decyzji odnośnie tworzenia postaci – jej zdolności, przeszłości itp. – daje graczom wpływ na to, jak gra się rozegra.

Możesz ograniczyć dostępne opcje tworzenia postaci, by pasowały do Tajemnicy. Możesz to zawrzeć w tajemniczym liście – umieść w nim instrukcję w rodzaju „Swoją drogą, przy wybieraniu Ruchów **ten** będzie szczególnie użyteczny, **tamten** jest zabroniony, a **jeszcze inny** raczej niezbyt się przyda."

TWORZENIE JEDNOSTRZAŁOWYCH TAJEMNIC

W jednostrzałowych sesjach dobrze działa zwrot akcji lub dwa. Możesz na przykład dać Łowcom Trop wskazujący na klasycznego Potwora (ducha, wampira, wilkołaka itp.), ale potem okaże się, że chodzi o coś zupełnie innego.

Możesz sobie ułatwić życie, przygotowując mapę potencjalnych Miejsc, listę imion i kilku z góry rozpisanych Statystów (zawsze jest miejsce na podejrzliwego glinę i naiwne ofiary).

W grze, po której nie oczekujecie ciągu dalszego, możesz śmiało stworzyć bardziej niebezpieczne Zagrożenia. Na przykład:

- więcej nadnaturalnych mocy;
- więcej Popleczników lub kilka Potworów;
- większe obrażenia od ataków Potworów i Popleczników;
- większą pulę obrażeń Potworów i Popleczników;
- niebezpieczeństwa bezpośrednio zagrażające Łowcom i ich bliskim.

Pomyśl też o skali wydarzeń. W jednostrzale stawki mogą być ogromne: epidemia zombie, wypuszczenie na Ziemię legionów piekielnych, ohydne bóstwa spoza gwiazd – każde duże zagrożenie pasuje.

Jeśli w grupie ma być Łowca z ważnym elementem w opowieści (Wybranka i jej przeznaczenie, Mściciel i jego nemezis, Profesjonalistka i jej Organizacja, Wtajemniczony i jego Sekta itp.), niech to też się łączy z Tajemnicą. Przemyśl te elementy, gdy decydujesz, na które Role pozwolić, i zostaw na nie miejsce (na przykład, by potem zmienić Zagrożenia zgodnie z przeznaczeniem Wybranki). Będzie na to czas, gdy inni gracze będą tworzyć Łowców: gdy to robią, pytaj, jakie opcje dla nich wybrali, i szybko zmieniaj swoje notatki zgodnie z tym lub proponuj graczom wybory pasujące do twoich planów.

ROZGRYWANIE JEDNOSTRZAŁOWYCH TAJEMNIC

Ogólnie rzecz biorąc: przestrzegaj rad dla pierwszej sesji.

Szybko wprowadź wszystkich w reguły, nim stworzą Łowców. Wystarczy, by mieli pojęcie, co znaczą Ruchy i Współczynniki (strona 25). Inne zasady wyjaśniaj, gdy będą potrzebne w grze.

Zadawaj mniej pytań, bo nie potrzebujesz zbudować z odpowiedzi mitologii.

Możesz też naciskać na Łowców dużo mocniej w trakcie sesji. Wprowadzaj więcej grozy i nie ograniczaj się w kwestii niebezpieczeństw.

LICZBA GRACZY

Idealna liczba grających w *Potwora tygodnia* to troje lub czworo graczy plus Strażnik. Oczywiście nie zawsze możesz zorganizować grę z taką właśnie grupą.

Jeśli masz tylko jednego lub dwoje Łowców, gra będzie bardziej skupiona na nich. Daj im więcej przestrzeni na rozmowy i zadbaj, by elementy wymyślone przez graczy na potrzeby ich przeszłości wiązały się z twoimi Tajemnicami oraz Wątkami.

Jeśli Łowców jest więcej niż czworo, tworzenie ich zajmie dłużej: jeśli chcesz, możesz oszczędzić czas, decydując, że każdy gracz wybiera wspólną Przeszłość tylko z częścią grupy – na przykład, co drugim Łowcą przy stole. Powiązania z resztą rozwiną się na sesjach.

Czasem zdarza się, że w takiej grupie trudniej zarządzać uwagą dla wszystkich graczy. Możesz zaproponować, by grupa rozdzieliła się podczas śledztwa, co pozwoli ci przechodzić między różnymi grupami w miarę rozwijania się Tajemnicy. Zachęcaj innych graczy, by dzielili się czasem w świetle reflektorów i byli fanami pozostałych Łowców.

Przy większych grupach każdy Łowca wykonuje też mniej rzutów na Ruchy (a więc dostaje trochę mniej doświadczenia), a walka może albo być banalna, albo się wydłużać. W takich sytuacjach pomogą techniki dbające, by walki były ciekawe (strona 246).

PERSONALIZOWANIE GRY

Możesz zmodyfikować swoje sesje *Potwora tygodnia* na wiele sposobów. Oto moje porady, przechodzące od skromnych zmian (nowe Ruchy) do najbardziej ambitnych (przerabianie go w zupełnie nową grę).

NOWE RUCHY

Nowe Ruchy tworzysz, by nadać twoim sesjom unikatową atmosferę i wyjątkowość. Jeśli chcesz opisać wyjątkowe moce Potwora, specjalne działanie innego Zagrożenia lub nawet nowe Ruchy do dyspozycji Łowców, stwórz nowy Ruch w niżej opisany sposób.

OKREŚLANIE RUCHU

Nowe Ruchy dla Zagrożeń zaczynają się od podstawowego pomysłu. Co Zagrożenie powinno móc robić? Jeśli jego zdolności nie są opisywane w istniejących Ruchach Strażnika i Zagrożeń, trzeba stworzyć nowy Ruch.

Nowe Ruchy dla Łowców mogą być dostępne jako Rozwinięcie lub coś, co wszyscy oni mogą zrobić w pewnych warunkach. Mogą też dookreślić rzecz, którą Łowca już i tak robi, jeśli potrzebujesz spójnych reguł działania tego czegoś.

WYZWALACZ NOWEGO RUCHU

Uważnie określ, kiedy nowy Ruch działa: opisanie konkretnego wyzwalacza zagwarantuje, że będziecie wiedzieli, kiedy użyć Ruchu. Wyzwalacz ma zapewnić właściwe opisywanie Ruchu, by uniknąć wątpliwości, kiedy on się wydarza. To powinno być coś w rodzaju „gdy schodzisz do ścieków", „gdy wzywasz demona Uhula" lub „gdy jad lamii na ciebie spada".

TYPY RUCHÓW

Ruchy mają trzy główne typy:

- rzut, zazwyczaj +Współczynnik – określ, co się wydarzy przy sukcesie (10+), częściowym sukcesie (7–9) oraz porażce (6 i mniej); zauważ, że możesz zdefiniować +inna liczba, niekoniecznie Współczynnik: otrzymane obrażenia, liczba osób poświęconych przy rzucaniu czaru i tym podobne;
- premia lub kara w jakichś okolicznościach;
- specjalny efekt, który uruchamia się w jakichś okolicznościach.

Wykorzystaj Ruchy, które umieściłem w tej książce, jako przykłady i wskazówki. Wszystkie Ruchy postaci, Ruchy Podstawowe i przykładowe Ruchy z sekcji o Tajemnicach oraz Wątkach zostały stworzone zgodnie z tymi wzorcami.

Nowe Ruchy mogą być dużo bardziej ograniczone niż inne, mogą też być znacznie potężniejsze. W porządku, o ile są właśnie tym, czego potrzebujesz w danej części twojej gry.

PRZYKŁADOWE NOWE RUCHY

Oto kilka więcej przykładów Ruchów, jakie możesz stworzyć. Zapisuję wyzwalacz Ruchu **pogrubiony**, by było widać, kiedy się go stosuje. Potem wyjaśniam, czemu stworzyłem właśnie taki Ruch, i jaki jego efekt zakładam.

AURA ZGROZY

> *Pradawny upiór ma aurę zgrozy.* ***Wszyscy w promieniu 5 metrów*** *od niego mają ciągłe -1, chyba że* ***Zadziałają pod presją****, by oprzeć się lękowi.*

To Ruch karny, aktywowany przez bliskość Potwora. Jest zaprojektowany tak, by utrudniać atakowanie upiora z bliska, co może skłonić Łowców do szukania innych sposobów na pokonanie go.

ZNA NA PAMIĘĆ

> *Ed O'Grady (Statysta: Świadek) to pasjonat wędrówek i zna okoliczne lasy oraz wzgórza na pamięć. Jeśli* ***poprosisz go o radę*** *w sprawie okolicy lub tego, jak znaleźć jakieś miejsce, zatrzymaj 1 – możesz je wydać na dowolny rzut, który wykonasz, podążając za jego wskazówkami.*

To Ruch z premią, pokazujący tego Statystę jako kogoś, na kogo warto zwrócić szczególną uwagę.

PIEKIELNA SFORA MYŚLIWSKA

*Ta sfora trzynastu ogarów piekieł (Poplecznicy: Osiłki) służy władcy demonów. Ogary mogą **napiętnować kogoś śmiercią**, gryząc tę osobę. Napiętnowanej osobie pozwala się potem uciec, ale sfora już zawsze będzie wiedziała, gdzie ona jest.*

To Ruch ze specjalnym efektem, aktywowany przez ugryzienie jakiejś osoby. Dodaje długotrwały problem, który może zostać w grze nawet po rozwiązaniu obecnej Tajemnicy.

PRZESZUKIWANIE BAGIEN

*Gdy **przeszukujesz bagna** (Miejsce: Labirynt), rzuć +Spryt. Przy 10+ ślady wskazują w konkretnym kierunku: dostajesz jednorazowe +1 do śledztwa. Przy 7–9 możesz **Badać tajemnicę**, ale musisz wybrać jedną z poniższych złych rzeczy. Przy porażce wydarzają się wszystkie trzy.*

Złe rzeczy, które mogą wydarzyć się na bagnach:

- *ktoś cię śledzi;*
- *gubisz się, a twój telefon i GPS nie działają;*
- *wpadasz na coś wynaturzonego.*

Przeszukiwanie bagien to Ruch z rzutem. Ma sprawić, że bagna będą nieco bardziej emocjonujące od typowego Miejsca. Ujmując to w rzut, sprawiasz, że to gracz wybiera, co się stanie. To daje mu większy wpływ na sytuację (no i sama wiedza, że można rzucać na specjalny Ruch, może być emocjonująca).

KOSZMARY

*Gdy **idziesz spać w tym miasteczku**, policz, ile razy już tu spałeś, i rzuć +razy. Przy 10+ masz koszmarne wizje tego, co nadchodzi i wiesz, że nie może być powstrzymane: musisz **Działać pod presją**, by wyrwać się z rozpaczy i zrobić coś w sprawie tych wizji. Przy 7–9 masz koszmarne wizje tego, co nadchodzi, ale to tyle. Przy porażce śpisz jak niemowlę.*

Ten Ruch przynależy do zagrożenia Miejsca, które opisuje miasteczko. To kolejny Ruch z rzutem; mówi on Łowcom, że miasteczko ma duże kłopoty i trzeba je powstrzymać, nim upłynie zbyt wiele nocy.

WZYWANIE DUCHÓW PŁOMIENIA

To Ruch dla Łowcy, który często **Używał magii** w konkretnym celu i uznaliśmy, że stworzymy nowy Ruch oddający ten czar.

> *Gdy **wzywasz duchy płomienia**, musisz wlać w ogień trochę bardzo silnego trunku i wezwać je po imieniu (używając tak wielu imion, jak chcesz). Rzuć +Dziw. Przy 10+ przybywają wszystkie duchy, które wezwałeś. Powiedzą ci coś konkretnego i spalą wszystko, co chcesz. Przy 7–9 przybywa jeden z nich i mówi ci coś niejasnego, po czym spala różne rzeczy – głównie te, które chciałeś spalić. Przy porażce duchy płomienia są rozgniewane. Mogą przez długi czas nie odpowiadać na wezwania, może być też tak, że część z nich pojawi się i zażąda od ciebie dużej ofiary pod jakąś groźbą.*

To kolejny Ruch z rzutem, zaprojektowany jako nieco zmieniona wersja **Używania magii** rozstrzygająca to konkretne zaklęcie. Zauważ, że jest bezpieczniejsza, ale dużo mocniej dookreślona od Ruchu **Użyj magii**.

NIERZETELNE WSPOMNIENIA

To Ruch do Tajemnicy z Potworem kontrolującym ludzkie umysły.

> *Gdy Łowca **przepytuje kogoś, kto widział Potwora**, poza normalnymi pytaniami i odpowiedziami słyszy jedno z poniższych:*
> - *przepytywany mówi coś wprost przeczącego faktom, które Łowcy już znają (np. „byłam w pracy", gdy wiedzą, że nie była);*
> - *przepytywany w ogóle nie pamięta tego momentu;*
> - *przepytywany pamięta ten moment, ale wspomnienie jest oczywistym zmyśleniem (np. „Po powrocie do domu zjadłam obiad, trochę pooglądałam telewizję i zjadłam obiad").*

To Ruch ze specjalnym efektem. Oczywiste sprzeczności, które podaje przepytywany, mają pokazać Łowcom, że Potwór może mieszać ludziom w głowach, zmieniać ich wspomnienia, zmuszać do kłamstw czy coś w tym stylu.

ROZGLĄDANIE SIĘ PO PLACÓWCE ORGANIZACJI

To Ruch pod Wątek poświęcony Organizacji Profesjonalistki.

*Gdy **badasz placówkę Organizacji**, liczy się to jako **Badanie tajemnicy**, ale możesz zadać też następujące pytania:*

- *Co odkrywam na temat prawdziwych celów Organizacji?*
- *O kim dowiaduję się czegoś podejrzanego?*

To Ruch ze specjalnym efektem, dodaje nowe opcje do śledztwa wynikające z wcześniejszego badania Organizacji (a podobny Ruch w twojej grze miałby pytania dopasowane do wcześniejszych przygód Łowców). Możesz dodać więcej pytań później, gdy Łowcy wspomną inne rzeczy, za którymi się rozglądają.

NOWE ZAGROŻENIA

Jeśli przyda ci się rodzaj Zagrożenia, który niezbyt pasuje do tych już określonych, po prostu go dodaj. Potrzebujesz tylko nazwy, motywacji i jego nowych Ruchów.

Przemyśl, czy to Potwór, Poplecznik, Statysta czy Miejsce. Jeśli nie pasuje do żadnej z tych kategorii, stwórz nowy typ Zagrożenia mający własną listę specjalnych Ruchów.

PRZYKŁAD NOWEGO ZAGROŻENIA: ZŁOWROGI KULT

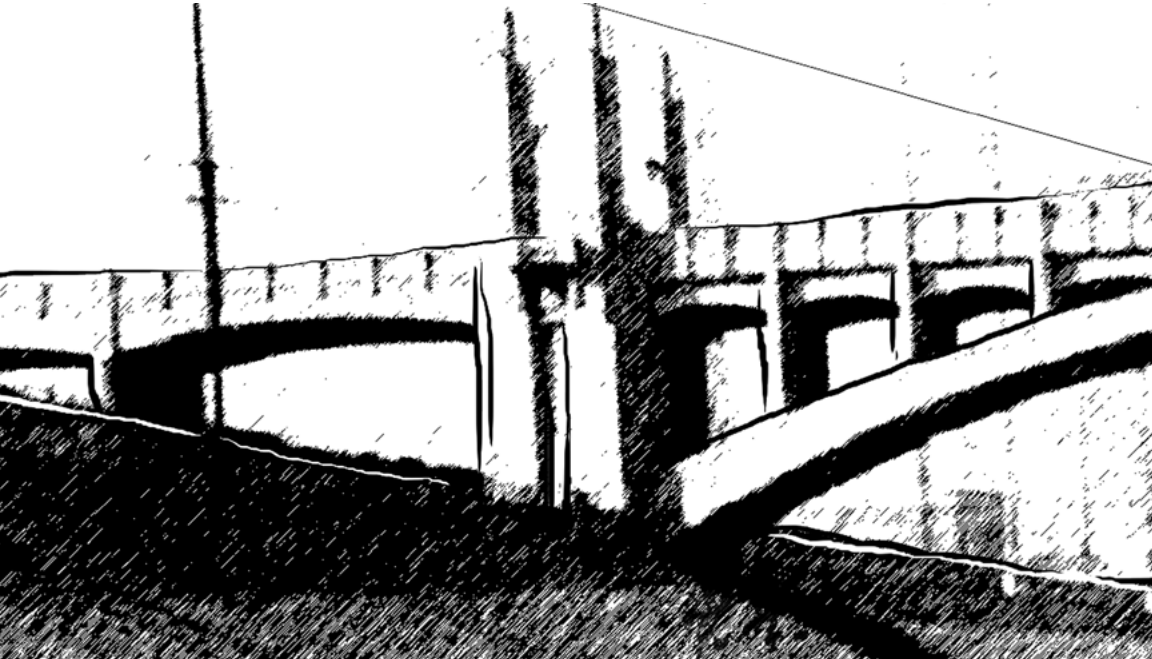
To nowe Zagrożenie oddaje złowrogi kult infiltrujący małe miasteczko. To typ Poplecznika.

Są wszędzie! (motywacja: sprawić, by ludzie bali się mówić głośno).

To Zagrożenie ma nowy Ruch.

Gdy Łowca **pyta miejscowych o coś dziwnego,** rzuca +Spryt.

- Przy 10+, Łowca ustala:
  - że ta osoba ukrywa coś ważnego (jeśli rozmawia z członkiem kultu);
  - że ta osoba jest zbyt przerażona, by ujawnić cokolwiek (jeśli rozmawia ze zwykłym człowiekiem).
- Przy 7–9 Łowca wie, że coś jest nie w porządku, ale nie potrafi określić, co dokładnie.
- Przy porażce ktoś mówi kultowi, że ten Łowca o nich pytał (bez względu na to, czy faktycznie pytał właśnie o nich).



DAWNE REGUŁY DOŚWIADCZENIA

W pierwszej edycji *Potwora tygodnia* Łowcy zdobywali doświadczenie inaczej. Oto oryginalne reguły dla tych, którzy je wolą, lub których ciekawi, jak działały.

Łowcy nie zdobywają doświadczenia przy porażce (6 lub mniej) i nie ma listy pytań na koniec sesji.

Konkretne Ruchy mówiące, że Łowca zaznacza doświadczenie, zostają bez zmian.

Na początku każdej sesji Łowcy kolejno wybierają po jednym z innych Łowców, z którym według siebie mają teraz najbliższą relację. Gracz tego Łowcy wybiera Współczynnik, który należy podkreślić. Potem Strażnik wybiera dla każdego Łowcy drugi Współczynnik.

Łowca dostaje doświadczenie zawsze, gdy wykorzystuje podczas rzutu podkreślone Współczynniki bez względu na to, czy to sukcesy, czy porażki.

DZIELENIE SIĘ OBOWIĄZKAMI STRAŻNIKA

Jeśli twoja grupa chce zmieniać podział obowiązków (kto jest Strażnikiem, a kto gra Łowcami), ta gra poradzi sobie z tym bez większego kłopotu.

Musicie zdecydować, czy wszystkie Wątki są otwarte i każdy może ich używać, gdy jest Strażnikiem, czy też są tajne. Jeśli są tajne, każde z Was musi dbać o swoje i włączać je w swoje Tajemnice.

Możecie być Strażnikami po kolei, przygotowując Tajemnice i prowadząc je. Proponuję, by obecny Strażnik odłączył się od drużyny (bo śledzenie tego, co robią twój Łowca i wszystkie Zagrożenia twojej Tajemnicy, to za dużo naraz). Może warto rozważyć pomysł na drużynę, który daje wiarygodny powód, by część Łowców była nieobecna. Być może wszyscy pracujecie dla organizacji badającej potwory, a ekipa zawsze jest budowana wedle potrzeb: wtedy można uznać, że któryś Łowca bada inną sprawę (lub ma wolne), by wytłumaczyć jego nieobecność.

Warto też prowadzić wspólny dziennik (lub stworzyć wikię) o wszystkich Tajemnicach, Potworach i innych sprawach, na które się natknęliście, by wszyscy mieli te same informacje przy ponownym wykorzystywaniu elementów ze wcześniejszych Tajemnic.

NOWE ROLE

Zachęcam do tworzenia nowych typów Łowców pod wasze sesje i dzielenia się wynikami z innymi graczami w Internecie. Oto jak stworzyć nową Rolę.

POMYSŁ

Na początku upewnij się, że masz dostatecznie dobry pomysł. Jeśli możesz sobie przypomnieć tylko jedną osobę pasującą do planowanej Roli w popkulturze, pomysł prawdopodobnie jest zbyt wąski. Ale jeśli kojarzysz taki *typ*, to dobry punkt wyjścia. A poza tym po prostu wybierz coś fajnego.

WSPÓŁCZYNNIKI

Wartości Współczynników powinny po dodaniu dawać 3 i zazwyczaj każdy typ Łowcy ma jeden Współczynnik, który zawsze wynosi +2. Jeśli dasz danej opcji drugi Współczynnik +2, licz to jako +3.

Normalna opcja Współczynników:
Urok +2, Spokój +1, Spryt -1, Hart +1, Dziw =0 (suma 3)

Opcja współczynników z dwoma +2:
Urok -1, Spokój +2, Spryt -1, Hart +2, Dziw =0 (suma 2, ale liczy się jako 3 przez drugie +2)

Potwór zawsze dostaje Dziw +3, to przypadek szczególny – ma dodatkowy, niepisany Ruch, który daje mu +1 Dziwu.

Wybranka też zmienia tę regułę: ma dwa współczynniki na +2 (inną parę w każdej opcji) i każda opcja sumuje się do 4: ta Rola też ma niepisany Ruch, który zapewnia jej tę przewagę.

RUCHY

Każdy typ Łowcy dostaje trzy Ruchy. Dla wielu z nich jeden lub dwa z nich są obowiązkowe.

Niektóre Ruchy nie wliczają się do tej liczby: to te, które nie są czystą przewagą, ale mają i dobrą, i złą stronę. Dobry przykład to Ruch Wtajemniczonej, gdy **Cieszy się łaską Sekty** – jego dobre i złe strony się równoważą, więc Wtajemniczona wybiera też trzy jednoznacznie przydatne Ruchy.

Niektóre Role mają Ruchy, które są tylko szkodliwe (jak **Klątwa** Potwora i **Mroczna strona** Opętanej). Gdy Rola ma taki Ruch, w ramach rekompensaty daj jej dodatkowy użyteczny Ruch.

Nie wszystkie Ruchy Ról są wprost tak nazwane. Siedziba Ekspertki to Ruch, ale nie jest tak określana. Zrób tak z Ruchem, jeśli jest czymś szczególnym i nie pasuje do listy zwykłych rzeczy, które robią Łowcy.

SPRZĘT

Listy sprzętu i broni układa się głównie według tego, co ma sens dla danej Roli. Postaraj się umieścić w nich przedmioty, które pasują do Twojej wizji tego, co jest fajne i emocjonujące w pomyśle na postać.

PRZESZŁOŚĆ

Wybory Przeszłości to kolejna okazja, by wzmocnić twój pomysł. Każde potencjalne powiązanie z innym Łowcą powinno oddawać coś z tego, co czyni twój nowy typ Łowcy ekscytującym.

ROZWINIĘCIA

Wśród Rozwinięć mamy zazwyczaj:

- jeden współczynnik, który można rozwinąć do +3;
- trzy współczynniki, które można rozwinąć do +2;
- dwa wybory Ruchów innych Ról;
- dwa wybory innych Ruchów tej Roli.
- dwie specjalne opcje, które powinny być unikatowe dla tej Roli i oddawać to, jak ona się rozwija;
- opcjonalnie możesz dodać Rozwinięcie Zaawansowane (lub dwa) specyficzne dla tego typu Łowcy; zrób tak tylko wtedy, kiedy coś naprawdę musi się tu pojawić – bo na przykład rozwiązuje sprawy czy wątki wyjątkowe dla tej Roli.

BALANS?

Nie przejmuj się balansowaniem twojego typu Łowcy względem innych. Jeśli pójdziesz za powyższymi wskazówkami (mniej więcej), Rola będzie dobrze działała obok innych.

PODZIEL SIĘ!

Proszę, udostępnij swoją twórczość innym fanom *Potwora tygodnia*. Na stronie 15 zobaczysz, gdzie nas znaleźć.

ZUPEŁNIE NOWA GRA

Świat Apokalipsy Vincenta Bakera został napisany tak, by łatwo można było go przerabiać. Nie mam wiele do dodania do porad z tamtej gry, ale ponieważ nie musisz jej mieć, powiem troszkę o tym, co robić, jeśli chcesz wziąć reguły stąd i użyć ich w czymś innym.

Kluczem są Cele i Przykazania Strażnika oraz Podstawowe Ruchy. To najważniejsze pokrętła sterujące tym, jak działa gra.

Świat gry nie musi być opisany wprost. Przekaż go za pomocą Ról, Podstawowych Ruchów, Zagrożeń i Ruchów Strażnika. To zostawi przestrzeń, w której każda grupa uzupełni inne szczegóły tak, by pasowały do niej i jej gry.

Jeśli chcesz porównywać i analizować różnice, to kilka innych hacków (przeróbek) Świata Apokalipsy, które mogą cię zainteresować:

- *Monsterhearts* Avery Adler wychodzi z podobnych źródeł, co *Potwór tygodnia*, ale opowiada o chaotycznych, nadnaturalnych romansach, takich jak te z *Buffy* czy *Czystej krwi* (oraz *Zmierzchu*). Przyjrzyj się szczególnie temu, jak Podstawowe Ruchy w *Monsterhearts* podkreślają metody rozwiązywania konfliktów inne niż te z *Potwora tygodnia*.
- Avery stworzyła też *Simple World*, ramę do tworzenia twojej gry z pomocą reguł opartych na Świecie apokalipsy. To dobry punkt wyjścia do tworzenia twojej przeróbki.
- *Dungeon World* Sagi LaTorra i Adama Koebela to nowoczesne ujęcie klasycznego łażenia po lochach.
- *Sagas of the Icelanders* Gregora Vugi zawiera Ruchy i Role, które oddają oczekiwania względem ról społecznych.
- *World of Dungeons* Johna Harpera to wyjątkowo uproszczona (ale wciąż w pełni grywalna) wersja *Dungeon World*. To świetny przykład tego, jak niewiele czasami potrzeba.

INSPIRACJE

To lista wszystkiego, co mnie w mniejszym lub większym stopniu inspirowało.

Narracje, które wyliczam poniżej, złożyły się na moje wyobrażenie tego, jak mogą działać łowcy potworów we współczesnym świecie. Są wśród nich różne gatunki, od czystego horroru po komedię. *Potwór tygodnia* może wpasować się gdziekolwiek na tej skali, ale domyślnie przypomina serial *Supernatural*. To była moja główna inspiracja. Growe źródła natchnienia dały mi pomysły na reguły, układ podręcznika lub wykorzystywanie horroru w grach fabularnych.

TELEWIZJA

Głównymi źródłami inspiracji były seriale *Supernatural* (w Polsce emitowany w telewizji jako *Nie z tego świata*, ale częściej wspominany pod angielskim tytułem) oraz *Buffy: Postrach wampirów*.

Istotne były też: *Fringe: Na granicy światów; Z archiwum X* (*The X Files*); *Czysta krew (True Blood*); *Być człowiekiem (Being Human); Doktor Who; Grimm; The Fades; Werewolf; Potępieniec* (*Brimstone*); Żniwiarz (*Reaper*); *Sanktuarium* (*Sanctuary*); *Jeździec bez głowy* (*Sleepy Hollow*); *Dom grozy* (*Penny Dreadful*); *Pamiętniki Wampirów* (*The Vampire Diaries*) oraz *The Originals*.

FILMY

Wielka draka w chińskiej dzielnicy (*Big Trouble in Little China*); *Blisko ciemności* (*Near Dark*); *Drakula* (dowolna wersja – moje ulubione to *Nosferatu* Murnaua, jego *remake* w reżyserii Herzoga oraz *Dracula* Coppoli); *Zagadka nieśmiertelności* (*The Hunger*); *Bubba Ho-Tep*; *Amerykański wilkołak w Londynie* (*An American Werewolf in London*); *Dog Soldiers*; *Straceni chłopcy* (*Lost Boys*); *Postrach nocy* (*Fright Night*, starszy lub nowszy); *Hellboy* i *Hellboy: Złota Armia*; *Mam na imię Bruce* (*My name is Bruce)*; Łowca trolli (*Trolljegeren*); *Atak na dzielnicę* (*Attack the Block*); *Obcy* (*Alien*); *Obcy – decydujące starcie* (*Aliens*); *Coś* (*The Thing*) Carpentera; *Straż nocna* (Ночной Дозор) oraz *Straż dzienna* (Дневной Дозор).

POWIEŚCI

Seria *Akta Harry'ego Dresdena* (*The Dresden Files*) Jima Butchera; seria *Dwadzieścia Pałaców* (*Twenty Palaces*) Harry'ego Connolly'ego; książki Mike'a Carey o Feliksie Castorze; seria *Monster Hunter International* Larry'ego Correi; *Drakula* Brama Stokera; twórczość H. P. Lovecrafta; trylogia *Wirus* (*The Strain*) autorstwa Guillermo del Toro I Chucha Hogan; powieści Tima Powersa *Data ważności* (*Expiration Date*), *Declare, Ostatnia odzywka* (*Last Call*), *Sejsmiczna pogoda* (*Earthquake Weather*) i *Wrota Anubisa* (*The Anubis Gates*); Seria *The Laundry Files* Charlesa Strossa; trylogia *Stare Królestwo* (*The Old Kingdom*) Gartha Nixa; *Wieża* (*The Rook*) Daniela O'Malleya.

KOMIKSY

Hellboy, B.B.P.O. i *B.B.P.O.: Piekło na Ziemi* (*BPRD: Hell on Earth*) Mike'a Mignoli; *Hellblazer*; *Atomic Robo* Briana Clevingera i Scotta Wenegera; *Nextwave: Agents of H.A.T.E.* Warrena Ellisa i Stuarta Immonena; *S.H.O.O.T. First Justina Aclina i Nicholasa Daniela Selma; Dylan Dog stworzony przez Tiziana Sclaviego.*

GRY

Ta gra jest hackiem (modyfikacją) *Świata Apokalipsy* Vincenta Bakera, świetnej gry, którą serdecznie polecam, jeśli chcesz spędzić trochę czasu na postapokaliptycznym pustkowiu.

Inne gry, które mnie zainspirowały, to (kolejność losowa): *Unknown Armies, Fiasco, Geiger Counter, Mouse Guard, InSpectres, GURPS: Black Ops, GURPS: Horror, Cold City, Zew Cthulhu* (*Call of Cthulhu*), *Trail of Cthulhu, Dungeon World, Monsterhearts* i *World of Dungeons*.

Play Unsafe Grahama Walmsleya zawiera świetne rady co do improwizacji w grach (a *Potwór tygodnia* jest w dużej mierze improwizowany, więc można w nim stosować te wskazówki). Jego książka *Stealing Cthulhu* zawiera porady tworzenia lovecraftowskich przygód, które można z dobrym skutkiem wykorzystać także w tajemnicach do *Potwora tygodnia*.

GRAJ GOTYCKO!

MAREK GOLONKA

Tekst powstał pierwotnie do dodatku *Tome of Mysteries*. Dzięki sukcesowi zbiórki na *Potwora tygodnia* w wersji polskiej ukazuje się on w podręczniku podstawowym.

Horror gotycki to najstarsza odmiana literatury grozy i do dzisiaj stanowi ważną odmianę horrorowej estetyki. Łatwiej go rozpoznać, niż zdefiniować – często wiesz, że to on, gdy go widzisz. Ale jak stworzyć gotycką Tajemnicę do *Potwora tygodnia?*

GOTYCYZM JEST PSYCHOLOGICZNY

Horrory gotyckie często pokazują jednostki niepewne granic swojego „ja", niezdolne jasno rozdzielić swojego wnętrza od otoczenia. Siły zła mogą wydawać się tylko projekcją ludzkiego lęku i winy, ludzie sprawiają wrażenie integralnych części nawiedzonych domów i innych niepokojących przestrzeni, czasami trudno w ogóle powiedzieć, co jest prawdziwe, a co nie. By wprowadzić ten aspekt gotycyzmu do twojej Tajemnicy:

- stwórz Potwora symbolizującego wielki lęk, winę lub wstyd jednego lub więcej Łowców;
- uczyń pytanie o to, czy Potwór w ogóle jest prawdziwy, centralnym problemem Tajemnicy;
- stwórz Statystę lub Poplecznika bez jednoznacznie potwornych cech i nadnaturalnych mocy, ale o niepokojących manieryzmach lub pełnej tajemnic przeszłości.

GOTYCYZM JEST HISTORYCZNY

W gotyckich opowieściach przeszłość trwa, nawiedza i nie odpuszcza. Do bohaterów wracają dawne nieszczęścia lub ich własne zbrodnie. Przeszłe emocje i czyny wciąż żyją na niepokojące sposoby. Nie da się odczynić tego, co raz się uczyniło. Umarli wszelkich rodzajów wracają do nie-życia: martwi ludzie, dawne konflikty, zapomniane zbrodnie i wygasłe namiętności. By wprowadzić ten aspekt gotycyzmu do twojej Tajemnicy:

- uczyń centralnym motywem historii powtarzanie się dawnej zbrodni lub innego okrutnego czynu
- stwórz Potwora lub inne Zagrożenie, które potrafi dręczyć ludzi ich najgorszymi wspomnieniami i poznać ich najmroczniejsze sekrety.
- zacznij Tajemnicę od retrospekcji przedstawiającej dawno zapomniane wydarzenia i zadbaj, by konsekwencje tych wydarzeń były ważne i naprawdę paskudne.

GOTYCYZM JEST SPOŁECZNY

Gotyckie narracje często wykorzystują nadnaturalne i potworne motywy, by w wykrzywionej postaci pokazać prawdziwe konflikty społeczne i traumy. Potwory bywają inspirowane prześladowanymi grupami społecznymi i wyrzutkami, by pokazać ich gniew w monstrualnym powiększeniu, ale też wskazać na to, że są ofiarami. Czasami jest na odwrót – Potwór stanowi metaforę grupy uprzywilejowanej, ale otoczonej strachem lub nienawiścią. Nadnaturalne zagrożenia, z którymi mierzą się bohaterowie, mogą działać w sposób dziwnie podobny do prawdziwych opresyjnych mechanizmów społeczeństwa, rodziny czy relacji międzyludzkich.

By wprowadzić ten aspekt gotycyzmu do twojej Tajemnicy… przede wszystkim zachowaj ostrożność. To twarz gotycyzmu, której wykorzystywanie wymaga największej uwagi i może być niekomfortowe dla graczy – ale zrobione dobrze może dać grupie ważne, głębokie doświadczenie. Porozmawiaj z graczami o ich strefach komfortu i tematach tabu. Użyjcie narzędzia bezpieczeństwa w rodzaju karty X Johna Stavropoulosa. Ponadto możesz czasami wykorzystać te pomysły:

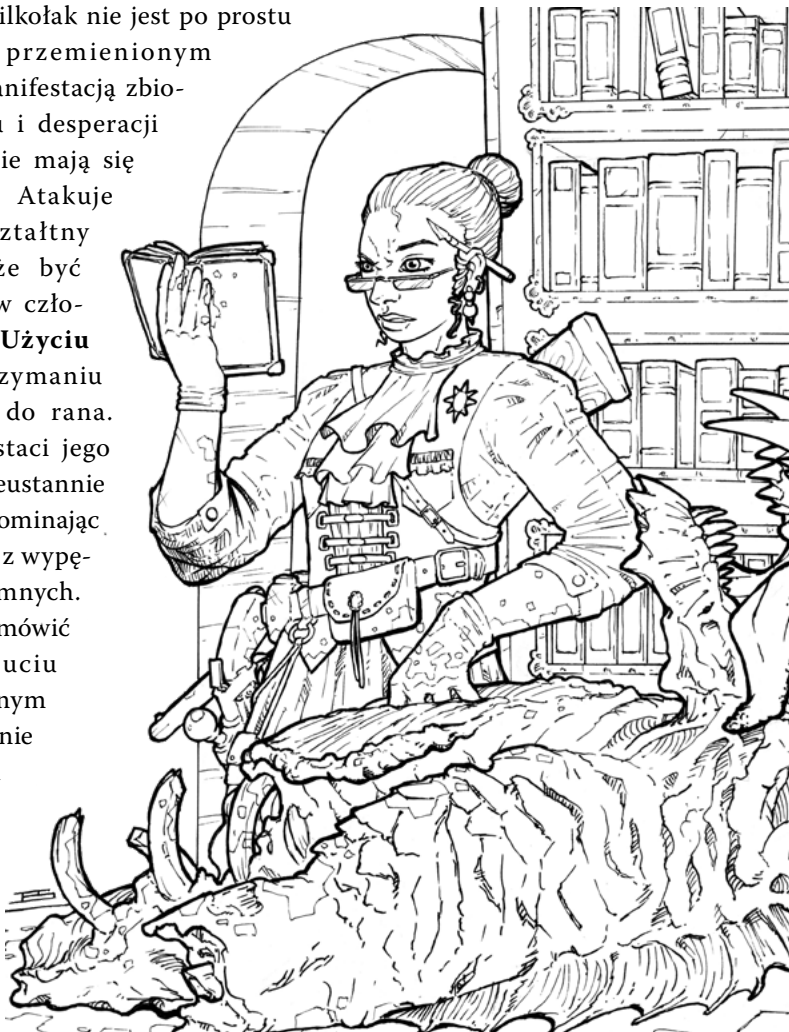
- stwórz zło, którego nie da się pokonać, dopóki trwa jakaś społeczna niesprawiedliwość;
- wymyśl Tajemnicę, w której zagrożenie zrodziło się przez zaniedbanie lub dyskryminację jakiejś grupy ludzi;
- uczyń Potwora członkiem uprzywilejowanej grupy i symbolem jej ekscesów.

To pewne uproszczenie, ale zawsze było dla mnie wygodne myślenie o gotycyzmie jako „ludzkiej grozie" w kontraście do „kosmicznej grozy" H. P. Lovecrafta. W gotyckich opowieściach ludzkie umysły i dusze nie są nieważne w ogromnym kosmosie – są wręcz centralne, ale też niebezpieczne, pokrętne i niezbadane, a zło wypełza na świat właśnie z nich.

PRZYKŁAD GOTYCKIEJ TAJEMNICY: IDEALNY PARK

By pokazać, jak „gotycyzować" Tajemnice, zacznę od wyświechtanego pomysłu i dodam do niego elementy horroru gotyckiego.

POMYSŁ:
NOCAMI W MIEJSKIM PARKU GRASUJE WILKOŁAK.
Zacznijmy od tego, co historyczne i społeczne. Trzy lata temu park został zrewitalizowany – teraz jest ładniejszy i bardziej bezpieczny, ale nocujący w nim bezdomni zostali z niego brutalnie wyrzuceni. W gotyckiej opowieści wynikły z tego gniew i poczucie niesprawiedliwości, które mogą przerodzić się w zjawiska nadnaturalne. Załóżmy więc, że nasz wilkołak nie jest po prostu człowiekiem przemienionym w wilka, ale manifestacją zbiorowego gniewu i desperacji ludzi, którzy nie mają się gdzie podziać. Atakuje jako człekokształtny wilk, ale może być przemieniony w człowieka dzięki **Użyciu magii** lub utrzymaniu go w pułapce do rana. W ludzkiej postaci jego rysy będą się nieustannie zmieniać, przypominając co i rusz innego z wypędzonych bezdomnych. Będzie w stanie mówić tylko o poczuciu bycia opuszczonym i wzgardzonym, nie zaś o tym, kim jest ani skąd to poczucie się bierze.



By dodać aspekt psychologiczny i zagęścić intrygę, uznajmy, że politycy i policjanci, bezpośrednio odpowiedzialni za wyrzucenie bezdomnych, śnią o tym wilkołaku i w nocy coś ich ciągnie do parku. To pokazuje, jak nawiedza ich wina, a także pozwala ci postawić ich w niebezpiecznej sytuacji i tworzy błędny, ale dający informacje trop – Łowcy mogą uwierzyć, że to jedno ze śniących jest wilkołakiem

Uznajmy, że wilkołak zabija każdego, kogo spotka – jest zbyt wściekły, by rozważać, kto jest odpowiedzialny za jego powstanie – ale zabiera tylko jedno życie za każdego bezdomnego, który umarł po wyrzuceniu z parku. To bezpośrednio wiąże Potwora z dokonaną niesprawiedliwością i daje potencjalną wskazówkę w śledztwie: Łowcy mogą zauważyć, że ataki w parku następują zwykle kilka godzin po doniesieniu, że umarł jakiś bezdomny. Dzięki takiemu założeniu można rozpocząć Tajemnicę, gdy od renowacji parku minęło już dużo czasu: oto nadchodzi ostra zima, bezdomni są bardzo zagrożeni, a duchowa manifestacja ich desperacji staje się naprawdę potężna i niebezpieczna. Przeszłość w tej Tajemnicy jest bardzo niedawna – trzy lata – ale w dziejącej się współcześnie historii gotyckiej to nic złego. Tyle czasu wystarczy, by społeczeństwo zapomniało o renowacji i tym, co ona za sobą pociągnęła. Możemy jednak dodać, że samo miasto powstało za sprawą wygnania z jego terenu dawniejszych mieszkańców tych ziem. To doda do sprawy gotycki motyw powtarzania dawnych błędów i pozwoli dać Łowcom więcej wskazówek.

Powyższy zarys Tajemnicy daje nam nadprzyrodzone zagrożenie, park jako centralne Miejsce i złożoną społeczną tematykę. To w zupełności wystarczy, by Strażnik wymyślił kilkoro Statystów i poprowadził emocjonującą Tajemnicę pełną wiarygodnych postaci i trudnych tematów.

Pamiętaj jednak: takie sesje zawsze są drażliwe i wymagają dużo uwagi. Jedno z graczy może uznać, że taka historia to dobre przypomnienie, że społeczeństwo często porzuca jedne grupy na korzyść tych bardziej akceptowanych i że gniew porzuconych może przybrać niebezpieczne oblicze. Ktoś inny powie, że to zbyt smutne na temat gry lub że taka Tajemnica wyzyskuje dla rozrywki prawdziwe problemy społeczne. Pamiętaj więc, by porozmawiać z graczami przed zaprojektowaniem i poprowadzeniem takiej Tajemnicy. Sprawdź, jaka tematyka jest dla nich odpowiednia (w miarę możliwości bez spoilerów), zapełnij swoją historię postaciami, a nie stereotypami, i zaproponuj jakiś sposób, dzięki któremu gracze będą mogli już w trakcie gry zasygnalizować, że dany element historii jest dla nich niekomfortowy.

Tekst powstał pierwotnie do dodatku *Tome of Mysteries*. Dzięki sukcesowi zbiórki na *Potwora tygodnia* w wersji polskiej ukazuje się on w podręczniku podstawowym.

WSTĘP

W początkach XIX wieku niejaki Sławomir Metreński był burmistrzem Zakocia, małego śląskiego miasteczka w pobliżu dzisiejszych Katowic. Chciał, by Zakocie stało się wielkie i bogate, a jako człek praktyczny, ale badający czarną magię, zawarł w tym celu pakt z Gwiezdnym Ładem. Ład to nieczuła siła chcąca zakradać się do ludzkich umysłów, by czynić nas coraz bardziej racjonalnymi, obowiązkowymi i skutecznymi, a zarazem pozbawionymi emocji. Metreński uważał, że to niewielka cena za dobrobyt Zakocia.

Plan obrócił się wniwecz, gdy magię Metreńskiego wykrył mieszkający w miasteczku kabalistyczny mistyk Jakub i rzucił własny czar, by ją powstrzymać. Jakub zaklął wszystkie koty w miasteczku, by co noc miauczały w niebo, tworząc chaos i zamieszanie osłabiające Gwiezdny Ład. Wszyscy w Zakociu kochali koty i chronili je przed ludźmi chcącymi powstrzymać te „hałasy", więc czar spełniał swoją rolę.

Gwiezdny Ład wciąż próbował opanować miasto, zobowiązany do tego paktem z Metreńskim, ale przez prawie dwieście lat koty odpędzały jego moc. Teraz jednak dostał nową szansę: Zakocie zostaje włączone do Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii, deweloperzy budują wielkie osiedla, a mieszkańcy są coraz bardziej zajęci i stają się dla Ładu łatwymi ofiarami. No i mają coraz mniej czasu i uwagi dla miejscowych kotów…

TROP

Ta Tajemnica sprawdza się najlepiej, jeśli jedno z Łowców jest jakoś powiązane z Zakociem i wraca tu po dłuższej nieobecności. To fikcyjna miejscowość, ale jeśli Łowcy są z Polski, zawsze mogą mieć tu rodzinę albo nawet mieszkać tu w dzieciństwie (jeśli nie ustaliliście, skąd konkretnie pochodzą). Możesz też po prostu osadzić Tajemnicę w innym miasteczku – ja zdecydowałem się na fikcyjną miejscowość pod Katowicami, bo znam te okolice, Metropolia Górnośląska nieustannie się rozrasta, a w dodatku Katowice aż się proszą o dzielnicę Zakocie.

Jeśli to nie pasuje, możecie wykorzystać te Tropy:

- Łowcy przejeżdżają przez Zakocie i zauważają dziwaczne zachowanie kotów oraz nienaturalny układ gwiazd na niebie;
- Łowcy odkrywają dziennik Jakuba opisujący jego czar, a zaraz potem dowiadują się, że Zakocie właśnie staje się dzielnicą Katowic;
- W Internecie pojawia się mnóstwo próśb o adopcję kota z Zakocia, gdyż tam są one coraz gorzej traktowane.

ODLICZANIE

Dzień	Gwiezdny Ład zaczyna mieć wpływ na mieszkańców Zakociat.
Wieczór	Gdy koty miauczą, by odpędzić Ład, wielu mieszkańców próbuje je przegonić lub uciszyć.
Zmierzch	Maria i inni pracownicy schroniska dla zwierząt zaczynają wyłapywać koty włóczące się po nocy.
Zmrok	Patrycja zostaje w pełni opętana przez Ład i wprowadza reformy, które przyspieszają włączenie Zakocia do Katowic i mają zmniejszyć liczbę kotów w mieście.
Noc	Ludzie Marii zaczynają wywozić koty z miasteczka.
Północ	Ostatni kot znika z Zakocia, a jego mieszkańcy stają się zupełnie pozbawieni emocji.

GWIEZDNY ŁAD

Potwór: Władca (motywacja: opanowywać i kontrolować)

Potworowi tej Tajemnicy nie da się zadać obrażeń ani zmierzyć się z nim twarzą w twarz. To przykład zjawiska działającego jak Potwór, czyli opcji opisanej „Mieszanie w schematach" na stronie 308.

Gwiezdny Ład to przedwieczna siła idealnej precyzji i bezdusznego racjonalizmu. Wszechświat jest dla niej wadliwym zegarkiem czekającym, by ktoś go nastawił. W ludzkie sprawy Gwiezdny Ład może się wtrącać tylko, jeśli ktoś go o to poprosi – zazwyczaj dzięki magicznemu rytuałowi.

Gdy Ład roztacza swój wpływ nad jakimś obszarem, ludzie stamtąd stają się coraz bardziej racjonalni, zorganizowani i chłodni. Przestają widzieć sens w czymkolwiek poza wypełnianiem swoich obowiązków tak precyzyjnie i skutecznie, jak się da. Zobowiązania wynikające z praw i umów są najbardziej wzmacniane przez Gwiezdny Ład, więc osłabia on wszelkie osobiste potrzeby, obietnice i nawyki.

Nazwa bytu bierze się stąd, że gwiazdy nad obszarem jego wpływu formują się w dziwnie regularne wzory.

MOCE:

- **Racjonalność**: sprawia, że ludzie zachowują się nadzwyczaj racjonalnie i przedkładają swoje prawne i społeczne zobowiązania nad inne motywacje – w szczególności nad swoje emocjonalne potrzeby i przywiązania.
- **Sugestia**: potrafi wkładać konkretne myśli w umysły osób mocno dotkniętych jego wpływem.
- **Podporządkowanie**: Łowcy nie są wolni od wpływu Porządku. Gdy Tajemnica osiągnie etap Zmroku i każdy kolejny, Strażnik zatrzymuje 2. Może potem wydać zatrzymania, by Łowca musiał **Działać pod presją**, gdy chce zrobić coś niezwiązanego ze swoimi prawnymi i zawodowymi zobowiązaniami. Warto zauważyć, że dla części Łowców misja polowania na potwory jest czysto osobista.

SŁABOŚCI:

- **Chaos**: im więcej chaotycznych, niezorganizowanych i nieregularnych rzeczy dzieje się w obszarze dotkniętym przez Ład, tym słabszy się on staje.
- **Pakty**: Ład jest zmuszony przestrzegać wszelkich paktów, które z kimś zawarł. Będzie też bardzo osłabiony, jeśli ktoś podstępem lub przemocą zmusi go do zawarcia dwóch sprzecznych paktów.

Ponieważ Ład nie ma puli obrażeń, jego ostateczny upadek nastąpi, gdy Łowcy odpowiednio mocno wykorzystają jedną z tych słabości. Ostateczna decyzja należy do Strażnika, ale zgromadzenie na powrót wszystkich kotów w Zakociu, sprawienie, by ludzie przestali im przeszkadzać, lub urządzenie jakiegoś bardzo jazgotliwego, chaotycznego wydarzenia powinno wystarczyć.

ZAKOCIE

Miejsce: Skrzyżowanie (motywacja: doprowadzać do spotkań)

Do XIX w. rolnicza społeczność na Górnym Śląsku, w czasach rewolucji przemysłowej, Prusacy zbudowali tu stację kolejową i kilka fabryk. Pomimo wojen światowych i innych zawirowań historii Zakocie zachowało swój sielski urok i równowagę między spokojem a dostatkiem do końca XX wieku – choć w czasach, gdy Katowice były Stalinogrodem, Zakocie zostało Stalinogródkiem. W miarę, jak Katowice i cały Górnośląski Okręg Przemysłowy rozrastały się, coraz więcej zakocian szukało tam pracy. Teraz Zakocie ma dołączyć do Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii, a mieszkańcy mają co do tego mieszane uczucia: cieszą się z perspektywy lepszego skomunikowania z większymi miastami i zyskania nowych miejsc pracy, ale boją się, że Zakocie straci swój małomiasteczkowy urok.

WAŻNE MIEJSCA:

- pomnik Sławomira Metreńskiego;
- stacja Kolei Śląskich;
- muzeum lokalnej historii;
- ruiny synagogi;
- stara fabryka tekstylna;
- schronisko dla zwierząt;
- kawiarnia Iwony Dierczyn.

KOTY

Statyści: Niewinni (motywacja: zrobić to, co słuszne)

Zakocie zawsze było dumne z licznych miejscowych kotów. Były dobrze karmione, chętnie przygarniane i traktowane z miłością oraz szacunkiem. Dzisiaj ludzie wciąż je lubią, ale wielu nie ma czasu bawić się z nimi i dbać o nie.

Zaklęcie Jakuba wciąż wpływa na wszystkie koty w miasteczku. Za każdym razem, gdy Gwiezdny Ład próbuje wpłynąć na Zakocie, czworonogi miauczą i hałasują przez całą noc. Dzisiaj ten harmider zapewnia jednak słabszą ochronę, gdyż zagłusza go hałas samochodów i pociągów.

Kot zabrany z miasta traci powiązanie z czarem Jakuba. Za to kot, który trafia do Zakocia, dostaje się pod jego wpływ w przeciągu kilku dni.

MARIA KLES

Popleczniczka: Złodziejka (motywacja: kraść i przekazywać Potworowi)

Główna hycelka Zakocia pracująca dla schroniska dla zwierząt. Do niedawna łagodna, dobrze obchodząca się z bezpańskimi zwierzętami i mająca szczególnie miękkie serce dla kotów.

Gdy jednak Gwiezdny Ład wzmocnił swój wpływ na okolicę, a ludzie zaczęli narzekać na kocie hałasy, Maria zmieniła nastawienie – teraz chce po prostu wypełnić swoją pracę i nie przejmuje się tym, czy to krzywdzi zwierzęta.

PATRYCJA PIEKARSKA

Popleczniczka: Prawa ręka (motywacja: wspierać Potwora)

Burmistrzyni Zakocia. Wróciła tu po studiach w Amsterdamie zmartwiona, że jej rodzinna miejscowość jest zbyt zamknięta na świat. Wygrała wybory, obiecując modernizację i otwartość. Naprawdę chce dobrze dla Zakocia i da wiele, by mimo zmian miasteczko zachowało swój urok, ale jest łatwym celem dla Gwiezdnego Ładu.

RAFAŁ PIEKARSKI

Statysta: Ofiara (motywacja: narażać się na niebezpieczeństwa)

Rafał to otwarty i pomocny młodzieniec, pracuje w miejscowym muzeum i oprowadza gości po ruinach synagogi.

To też młodszy brat Patrycji, więc pierwszy zauważy, że coś jest z nią nie tak. Może zrobić coś głupiego, by spróbować ją „obudzić" – na przykład rzucić w nią kotem lub spytać Łowców, czy mogliby ją porwać.

SYLWIA GIEC

Statystka: Sceptyczka (motywacja: zaprzeczać nadprzyrodzonym wyjaśnieniom)

Uczciwa, ciężko pracująca kobieta i partnerka Marii. Jest mniej podatna na Gwiezdny Ład, niż jej dziewczyna, ale będzie jej bronić przed wszelkimi oskarżeniami – wierzy, że Maria po prostu robi to, co najlepsze dla społeczności.

Przekonanie jej do uwierzenia w cokolwiek nadprzyrodzonego będzie bardzo trudne.

IWONA DIERCZYN

Statystka: Plotkara (motywacja: rozsiewać plotki)

Elegancka staruszka prowadząca uroczą kawiarenkę przy rynku miejskim. Otwarta i przyjazna, ale też mocno przejmująca się tym, jakie zachowania są właściwe i stosowne. W jej kawiarni mieszka kilka kotów, ale wygoni je, gdy Ład zacznie na nią wpływać.